REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

Nº 274

¡REGALO EXCLUSIVO!



ADHESIVO PARA EL MANDO DE TU Wii U

CONCURSO ¡MIRA QUÉ PREMIOS!

- ✓Pack Wii U + Splatoon
- ✓Ediciones especiales
- ✓Camisetas

Especial Splatoon™

Análisis definitivo + Reportaje Así lo viven los jugadores

Yoshi's Woolly World ¡El avance más lanudo!



Fossil Fighters Frontier Coleccionistas de dinosaurios



Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa Los mejores Pokémon de los VGC

CAPCOM

12
www.pegi.info



EL TAMAÑO YA NO IMPORTA

YA NO HAY MONSTRUOS DEMASIADO GRANDES
PORQUE UNIRTE A UN GRUPO DE CAZA NUNCA HABÍA SIDO TAN FÁCIL:
JUEGA ON LINE CON 3 MILLONES DE CAZADORES



YA PUEDES CONSEGUIR LA DEMO* DESCARGABLE GRATUITA DEL JUEGO USANDO ESTE QR CODE Y PROBAR EL MODO MULTIJUGADOR ON LINE





*Se requiere conexión inalámbrica a Internet. Es necesario haber registrado un Nintendo Network ID y haber aceptado el Contrato de Nintendo Network y la Política de Privacidad.

new NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS | NINTENDO 3DS

www.nintendo.es

/Nintendo3DSES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 274



Rubén Guzmán

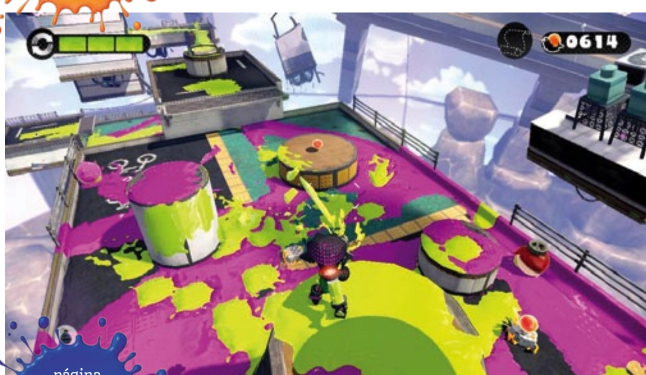
Bienvenidos

En toda la historia de la Revista Oficial Nintendo (y llevamos ya 274 números) nunca habíamos hecho algo como esto: "tunearla" toda entera, es decir, decorar todas sus páginas (o casi todas) en honor a un juego. Así de importante creemos que es Splatoon. Este número llevamos su análisis, un reportaje que recoge opiniones de jugadores y un regalo que nos encanta: una "skin" para que splatoonees el mando de Wii U. Y también hemos querido repasar las franquicias más importantes de la historia de Nintendo, porque creemos que, dentro de un par de décadas, Splatoon estará vivo y ocupará un lugar junto a Mario, Zelda o Metroid entre las grandes aportaciones de la compañía a la historia de los videojuegos. De momento, ya se ha convertido en un fenómeno donde importa, entre los jugadores, que lo están disfrutando de lo lindo. El juego ya ha crecido con actualizaciones gratuitas desde su lanzamiento, y va a seguir haciéndolo. Y, como decimos en el análisis, que bueno es ser nintendero, tener una Wii U y poder jugar a Splatoon.



página 34

Reportaje Splatoonmania. Vosotros, los jugadores, habéis hablado. Y amáis Splatoon.



página 40

Análisis Splatoon. Lo hemos puntuado. ¿Estará la nota a la altura de los mejores juegos de Wii U?



página 52

Avance Yoshi's Woolly World Es el juego más lanudo jamás jugado, ¡se merece un superanálisis!



El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
He estado en Londres viendo el nuevo Skylanders.



Gustavo Acero
Para pegatina de Splatoon lo que está pegado a mi GamePad: soy yo



Luis Galán
Jugar a SNES en el mando de Wii U y en la cama ha sido mi vicio del mes.



Rafael Aznar
Tras probarlo, tengo claro que Yoshi's Woolly World va a partir la pana.



➲**LEGO Jurassic World** llegará el 26 de junio a Wii U, un poco después de la película. Se inspirará tanto en esta nueva peli como en las tres anteriores.

EL DATO
Con el ADN recuperado, crearemos dinos. Habrá unas mil combinaciones distintas.

Actualidad Wii U

¡Llega LEGO Jurassic World!

Los dinosaurios conquistan Wii U con un juego enorme.





+ LEGO
Este otoño habrá otros dos juegos más: **LEGO Los Vengadores** y **LEGO Dimensions**, del que leeréis un avance en este número.

La peli ya está en los cines, pero el juego tardará un poco más: **el 26 de junio** estará a la venta... e irá más allá del film. ¿Frase publicitaria? Para nada: LEGO Jurassic World no solo recogerá el argumento de la nueva película, sino también el de las tres anteriores de la saga jurásica.

Prehistoria Jurásica

El modo Historia tendrá **20 misiones**, cinco de cada película, que seguirán el desarrollo ya conocido: con más de 100 personajes jugables (todos los protas y secundarios de de los films) tendremos que pelear, saltar y superar puzles muy sencillitos. Y todo ello con mucho sentido del humor. Pero, atención, porque el juego viene cargado de novedades. La primera, es que podremos **jugar con 20 tipos de dinos**. Si señor, nos meteremos en el jurásico pellejo de dinosaurios de todos los tamaños: desde los pequeños compy al descomunal T-Rex, pasando por el letal velocirraptor o el imparable Triceratops. Con ellos, recorreremos dos grandes





TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 8 **Fossil Fighters**
Un vistazo a algunos de los vivosaurios más impresionantes del juego de moda en 3DS.


pág 14 **Los 5 de New 3DS**
¿Tienes ya New 3DS? Repasamos los juegos que mejor aprovechan la superportátil.


pág 15 **Los más esperados**
Este mes, con muchos títulos nuevos, como Bravely Second End Layer.





Habrá más de 100 personajes humanos jugables... y también 20 dinos, más los que creemos nosotros.



El juego tendrá dos escenarios abiertos de gran tamaño: Isla Nublar e Isla Sorna. Y podremos recorrerlos en vehículos.







Este velocirraptor rayado es uno de los de la nueva peli. ¿A que mola todo?

EXPLORAR LAS ISLAS NUBLAR Y SORNA EN VEHÍCULOS O CONVERTIDOS EN DINOSAURIOS SERÁ UN PLACER

escenarios abiertos, **Isla Nublar e Isla Sorna**. O, si os mola conducir, podréis pilotar vehículos: **habrá 20 tipos** y, entre otras cosas, nos servirán para recrear las persecuciones de las películas

El científico loco

Pero lo mejor de todo es que podremos repoblar los amplios espacios de las Islas con los dinosaurios que nosotros... ¡hayamos creado! En cada nivel del modo Historia habrá trozos de ámbar **con el ADN** de diferentes partes de dino que luego combinaremos en el laboratorio para crear nuestros propios superanimales. Habrá montones de combinaciones y luego los controlaremos. Se rumorea que incluso habrá un modo de combate entre ellos. En resumen, LEGO Jurassic World va a ser competísimo. ¡Vuelve la **dinomanía**!

Y los sets de juguetes

LEGO también ha lanzado un montón de sets de construcción con los personajes y dinosaurios de Jurassic World. Y todos vienen acompañados de vehículos: helicóptero y Pteranodon, velociraotores y un camión, Jeep y Dilofosaurio... Pero el más impresionante es el que incluye base, helicóptero, el vehículo esférico de la nueva peli... ¡y el dino estrella de la misma, Indominus Rex! Creación genética que hace que el T-Rex parezca adorable.





Se habla de...

Dr. Mario Miracle Cure

Cura tu aburriento con este juego de puzles de la eShop de 3DS.

La nueva entrega de la serie de puzles Dr. Mario ya está disponible en la eShop de 3DS, y con más opciones que nunca. La mecánica vuelve a ser crear filas y columnas de colores con las píldoras que caen desde la parte superior de la pantalla, para así eliminar a los virus de cada nivel. Un estilo de juego que disfrutamos con la mecánica clásica Dr. Mario (píldoras de dos piezas), al estilo Dr. Luigi (que añade píldoras con forma de "L" de cuatro piezas) o en el nuevo modo Miracle Cure: aquí aplicamos sobre la pantalla curas milagrosas capaces de acabar de un plumazo con un buen montón de virus. Un título de lo más adictivo que incluye modo versus para dos jugador en red local u online. ¿Preparado para ejercer la medicina?

EL NUEVO MODO MIRACLE CURE PERMITE USAR SUPERMEDICINAS QUE ANIQUILAN A LOS VIRUS QUE DA GUSTO. ¡Y SE INCLUYEN ADICTIVAS PARTIDAS A DOBLES EN MODO ONLINE O LOCAL!



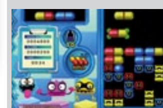
4 Detalles



En 1990 Tetris era el juego más jugado en todo el planeta, en versiones para ordenadores o consolas como la de Game Boy o en recreativa. Ese año, Nintendo lanzó Dr. Mario en GB y NES, aprovechando el filón de los puzles.



El diseñador del juego fue ni más ni menos que el mítico Gunpei Yokoi, que se aseguró de que Dr. Mario aportara su propia jugabilidad superadictiva que le llevó al éxito.



Dr. Luigi es una secuela para Wii U, disponible en la eShop y en la que se incluyeron novedades como el modo con píldoras en forma de "L" y el control táctil. Fue uno de los títulos que celebraron el año de Luigi.



Dr. Mario es uno de los luchadores de Super Smash Bros. para Wii U y 3DS. En julio llega a las tiendas el amiibo del personaje.

3
www.pegi.info

Nintendo



TomoDachi Life™



Síguenos en Facebook

Tomodachi Life ya está en Facebook

Escanea este Bidi



y hazte Fan



Tomodachi Life

¿Y si tu Mii fuera un top chef en potencia? Averígualo regalándole una sartén. ¿Qué te gustaría que tu Mii te cocinase?



Me gusta · Comentar · Compartir



Tomodachi Life

¡Apuesta! ¿Quién tiene el Mii más raruno? Mándanos tu Mii por mensaje privado antes del viernes.



Me gusta · Comentar · Compartir

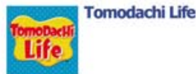


Tomodachi Life

¿Qué tal os comen vuestros Mii? Los nuestros nos han salido un pelín melindrosos... Les hemos dado gazpacho fresquito y mira qué cara han puesto... ¿Cuál es la comida que más odian vuestros Mii?



Me gusta · Comentar · Compartir



Tomodachi Life

¿A qué Mii odias más en tu isla Tomodachi? ¡Cuéntanos!



Me gusta · Comentar · Compartir





Entérate de todas las novedades y comparte tus mejores momentos

new NINTENDO 3DS | NINTENDO 2DS | NINTENDO 3DS

www.nintendo.es

/TomodachiLifeES

Los Vivosaurios de Fossil Fighters Frontier

Aquí tienes una muestra de las bestias que puedes entrenar en el juegazo de 3DS.

V-Raptor
De pequeño tamaño, este velociraptor es muy **rápido**. En principio puede parecer débil, pero según logre habilidades venenosas se hará muy peligroso.

Stygi
Un tipo fuego herbívoro bastante vulnerable si le atacan por la espalda, pero muy peligroso gracias a sus técnica de **alteración de estado**.

U. Raptor
Cuidado con **las garras** delanteras y traseras de este vivosaurio tipo fuego: pueden envenenar a sus rivales. Es muy peligroso atacando por la espalda.

Pachy
Parecido a Stygi pero en versión **herbívoro de Tierra**. De nuevo, las alteraciones de estado son su recurso más útil.

Raja
Un poderoso carnívoro **tipo tierra** que es fuerte cuando ataca a enemigos agachados o de espaldas. Pero cuidado, que su propia espalda es su punto débil.

Spino ST
Este carnívoro neutral es el vivosaurio personal del **Capitán Striker**. Tiene el mayor ataque y puede aumentar las estadísticas de sus compañeros.

Sucho
Este carnívoro tipo Agua es especialmente fuerte cuando se coloca agachado contra dinos erguidos. Cuidado, su mordisco es **venenoso**.

Gorgo
Un tipo fuego que destaca por su capacidad de paralizar a los enemigos unos cuantos turnos. Su **rugido** daña a rivales y aliados por igual, que lo sepas.

Mapo
Carnívoro tipo agua que tiene en su **gran tamaño** su ventaja: es especialmente bueno contra dinos que atacan desde arriba y, sobre todo, contra los voladores.

Brachio
Herbívoro de tipo **Neutral**, así que no es especialmente débil o fuerte contra los otros tipos. Tiene un montón de puntos de vida y ataques bastante potentes.

Seismo
Este dino tipo Tierra es un gran elemento defensivo por su fuerza y resistencia. Su **tamaño** también nos será útil contra cualquier tipo de vivosaurio.

LEGO



4 AVENTURAS JURÀSICAS
1 VIDEOJUEGO COLOSAL

JURASSIC WORLD
YA EN CINES

7
www.pegi.info

PS3 PSVITA PS4 XBOX ONE XBOX 360 Wii U NINTENDO 3DS

YA A LA VENTA



Splatoon ya tiene Facebook

Con información de todas las novedades del juego.

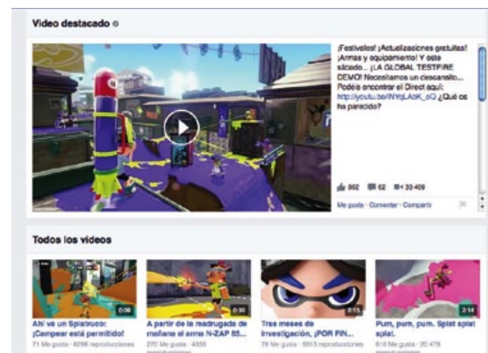
Splatoon se mueve: hay actualizaciones constantes de contenido y la comunidad de jugadores no para de crecer y aportar sus opiniones. ¿Dónde puedes enterarte segundo a segundo de todas las novedades sobre el juego? ¡Pues en la página de Facebook oficial creada por Nintendo España: **facebook.com/SplatoonES**! Visitarla con frecuencia es la mejor manera de saber qué nuevas armas, escenarios y modos van estando disponibles. Pero es que, además, encontrarás contenido extra como fondos de escritorio del juego, fichas de los personajes y los alucinantes **Splatrucos**, vídeos que muestran técnicas de combate para que las apliques en tus partidas. También se informa sobre **merchandising oficial**, como la recién anunciada cubierta de Splatoon para el modelo estándar de New Nintendo 3DS que estará disponible el 26 de junio. Por supuesto, en todos y cada uno de los post puedes dejar comentarios o leer las opiniones de otros jugadores. ¿A qué esperas para entrar en la página y darle a "Me gusta"?

También te recomendamos que te pases por **splatoon.nintendo.es**, donde encontrarás una descripción de las principales características del juego y vídeos que no querrás perderte.





Fichas como esta de Adolfrito te permiten conocer un poco más a los carismáticos habitantes de Cromopolis.



Los vídeos son geniales. ¡Nos encantan los Splatrucos que muestran técnicas para triunfar en las partidas!

SPLATOON GENERA NOTICIAS CADA DÍA, Y LA MEJOR FORMA DE QUE NO SE TE ESCAPE NADA ES QUE TE PASES POR SU FACEBOOK OFICIAL



CONVIÉRTETETE EN UN@ ARTIST@ DEL SIGLO XXI Y PRESUME EN YouTube



26 JUNIO

Art Academy™ ATELIER



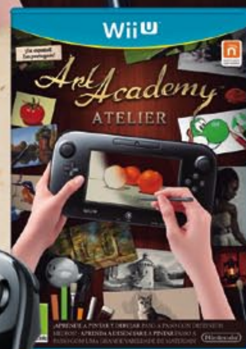
¡30 lecciones paso a paso, de principiante a avanzado!



¡Comparte tus obras de arte en Miiverse y vídeos online!



¡Todo lo que necesitas al alcance de tu mano!





Nintendo®

www.nintendo.es

/WiiUES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

Wii U™

Se habla de...

Kirby's Epic Yarn

El plataformas más recordado de Kirby, disponible en la eShop de Wii U.

En el mundo de Textalia todo está hecho de hilo y tela... ¡incluido el propio Kirby, que ha quedado allí atrapado por culpa del mago Zur-Zir! Así comienza uno de los plataformas 2D más exitosos de Wii, Kirby's Epic Yarn, que en 2008 nos maravilló con sus mundos de tela y sus personajes de hilo. Aunque Kirby perdió su capacidad de zamparse a los enemigos y copiar sus habilidades, ganó un hilo mágico con el que podía agarrar y descoser a sus enemigos, o convertirlos en un ovillo para lanzarlos. Y él mismo se transformaba en distintos vehículos. Ahora, podemos revivir este clásico descargándolo de la eShop de Wii U, y mantiene la posibilidad de jugar a dobles con el Príncipe Hilvan, noble de hilo azul. ⬢

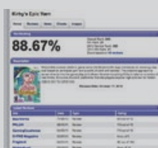


ES PARA TODOS LOS PÚBLICOS: VER EL FINAL NOS LLEVARÁ UNAS 10 HORAS, PERO ENCONTRAR LOS OBJETOS OCULTOS Y ALCANZAR MEDALLAS DE ORO COGIENDO GEMAS NO ES FÁCIL

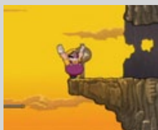
4 Detalles



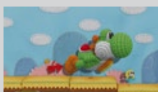
Ya son 8 los juegos de Wii disponibles para descargar en Wii U: Super Mario Galaxy 2, Metroid Prime Trilogy, Kirby's Adventure Wii, Donkey Kong Country Returns, Punch Out!!, Pandora's Tower, Sin & Punishment II y este Kirby's Epic Yarn.



Kirby's Epic Yarn consiguió el aplauso de crítica y público, convirtiéndose en uno de los juegos mejor valorados de Wii. En páginas como Metacritic y GameRankings, las notas medias rondaron el 90.



Good-Field, los creadores de Epic Yarn, son un estudio nipón que ha desarrollado para Nintendo juegos como Wario Land The Shake Dimension (Wii, 2008) y Mario & Luigi Dream Team Bros (3DS, 2013).



Yoshi's Wolly World es otra versión "textil" de un héroe plataformero clásico de Nintendo... y también es obra de Good-Field. El juego sale a la venta para Wii U el 26 de Junio, ¡no te pierdas nuestro avance!

Los 5 de New Nintendo 3DS

¿Ya tienes New Nintendo 3DS? Es hora de elegir juegos que aprovechan el potencial de tu nueva consola.





Xenoblade Chronicles 3D

De momento, es el único juego exclusivo de New Nintendo 3DS. Y es gigantesco.

El Universo de rol, fantasía y ciencia-ficción de Xenoblade Chronicles es tan enorme que se necesitaba el extra de memoria RAM de New Nintendo 3DS para ejecutarlo. Enormes escenarios abiertos por explorar, enemigos gigantescos, montones de personajes en pantalla. Por eso, solo es compatible con los dos modelos de New Nintendo 3DS. Además, usa más posibilidades de la consola, como el botón **Palanca-C** para mover la cámara y el lector NFC de la pantalla táctil: coloca sobre ella el amiibo de Sulk para conseguir fichas para gastar en el modo Colección.





➲**Xenoblade es uno de los juegos de rol** más grandes jamás realizados para cualquier consola. Una muestra del enorme potencial de New Nintendo 3DS.

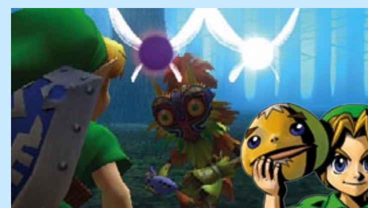




Monster Hunter 4 Ultimate

Temporada de caza.

Mover la cámara con el botón Palanca-C hace la experiencia de caza mucho más satisfactoria.



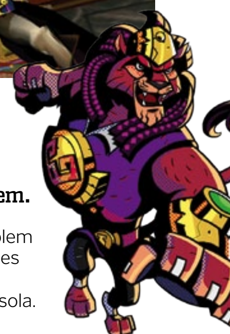


Zelda Majora's Mask

Sumérgete en su 3DS.

También usa el botón Palanca-C para la cámara, pero lo mejor es el 3D superestable, que el juego aprovecha al máximo.





Code Name S.T.E.A.M.

Héroes de Fire Emblem.

Los 4 amiibo de Fire Emblem desbloquean a esos héroes en el juego, gracias a la tecnología NFC de la consola.





Super Smash Bros. for 3DS

¡Todos a luchar!

Convierte a los amiibo en luchadores y entrénalos para que suban de nivel, también gracias al NFC.

Los + esperados

Los juegos del futuro. Estos son los títulos que debes ir pensando en reservar.



Star Fox Wii U

Wii U. Nintendo. 2015

El E3 de Los Ángeles se celebra este año entre el 16 y 18 de junio y, aunque no nos ha dado tiempo a incluir sus contenidos en este número, está confirmado por NIntendo que será el evento donde el nuevo Star Fox para Wii U sea presentado al mundo. Si nada se complica lo tendremos este año, y esperamos de él una gran epopeya espacial que, además, aproveche el mando de Wii U como nunca antes. ¡Confiamos en ti, Miyamoto!

Little Battlers eXperience

3DS. Level-5. Trecer trimestre de 2015

3DS sigue recibiendo superventas sin parar, y tras el fenómeno Puzzle & Dragons llegará Little Battlers eXperience. En esta obra de Level-5 construirás más de 130 modelos de robots, que además podrás personalizar con 4.000 piezas. Tendrá modo de batalla local para 6 jugadores. A la vez que el juego, se lanzarán la gama de muñecos y el anime.



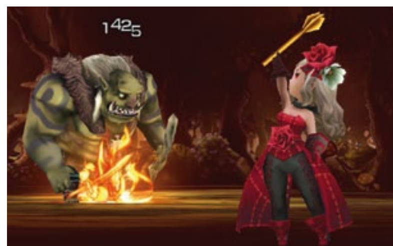


Bravely Second End Layer

3DS. Squate Enix. 2016

La mala noticia es que no llegará este año. La buena, que ya sabemos al 100% que la secuela de uno de los mejores juegos de rol de 3DS llegará a España. Se ambientará en un futuro lejano con respecto a los eventos del juego anterior y la misión de su protagonista, Yew, será rescatar a Agnès Oblige de las fuerzas del mal. Los japoneses están como locos con él, y el juego logró el número uno en la lista de ventas nipona.





Xenoblade Chronicles X

Wii U. 2015

Ha salido en Japón, y se ha confirmado su descomunal tamaño y calidad. Aquí esperamos que pronto se confirme su fecha concreta.



Project Treasure

Wii U. Sin fecha

Bandai Namco prepara un juego de acción online, free to play y exclusivo de Wii U. Cuatro jugadores colaboran en la búsqueda de tesoros.



Devil's Third

Wii U. 2015

Puede ser lo que el año pasado fue Bayonetta 2. Un juego de enorme calidad, lleno de acción y enfocado al público adulto. ¡Qué ganas!



Mario Maker

Wii U. Septiembre 2015

Será el título con el que Nintendo celebrará el 30 aniversario de Super Mario Bros. Crea, juega y comparte tus propios niveles de Super Mario.



Fire Emblem If

3DS. 2016

El esperadísimo juego de estrategia de Intelligent Systems llegará en dos ediciones con diferentes protagonistas y dificultad.



Mario & Sonic en Río 2016

3DS y Wii U. Sin fecha

Fútbol, voleibol, rugbi o golf serán algunas disciplinas que disfrutaremos junto a Mario, Sonic y nuevos personajes como Diddy.



Pokémon Megamundo Misterioso

3DS. Principios 2016

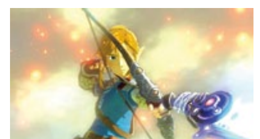
¡Qué gran noticia! A principios del año que viene nos volveremos a convertir en Pokémon para explorar mazmorras llenas de tesoros.



The Legend of Zelda Wii U

Wii U. 2016

Seguimos soñando con él por las noches y esperando que se confirme una fecha de lanzamiento lo más cercana posible (no será este año).



amiibo en Yoshi's Woolly World

TOCA



Haz que tu personaje favorito cobre vida en el juego con tu figura amiibo

CONECTA







Desbloquea con tu amiibo Yoshi, un segundo Yoshi

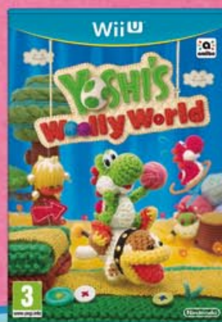
Desbloquea nuevos e increíbles diseños de Yoshi, con tus otros amiibo



COLECCIONA

Visita amiibo.nintendo.es para más información sobre todas las figuras amiibo y compatibilidades con otros juegos









Conexión con Japon

Juegos del calibre de Dragon Quest VIII y Monster Hunter X han sido anunciados para 3DS en Japón, y mientras tanto en Europa nos preparamos para el desembarco de Little Battlers eXperience.



Dragon Quest VIII, ¡en 3DS!

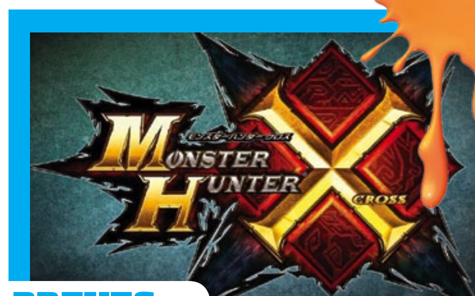


¡Menudo bombazo! La entrega más célebre de la saga de rol japonés por antonomasia, y uno de los mejores juegos de la historia en nuestra opinión, llegará a las 3DS japonesas el próximo 27 de agosto con nuevos personajes jugables y subtramas, entre otros añadidos. Por favor, Square Enix, tráelo a Europa... y de paso también la adaptación de la séptima entrega. Originalmente, Dragon Quest VIII salió para PlayStation 2 hace ya casi una década, y llegó a nuestras fronteras con el subtítulo El Periplo del Rey Maldito.



En noviembre, Little Battlers eXperience

Level-5, creadores de Profesor Layton, Inazuma Eleven y Yo-Kai Watch, tienen un montón de ases guardados en la manga. Uno de ellos es Little Battlers eXperience, una propiedad intelectual para de que llevan años lanzando juegos, series de televisión y mangas en Japón. Después de tanto tiempo, parecía que todos esos productos estaban destinados a quedarse en tierras niponas, pero nos hemos llevado una muy grata sorpresa al conocer que la primera entrega para 3DS (que salió en Japón hace tres años con el subtítulo Baku Boost) llegará finalmente a Europa en noviembre. En este juego podremos construir y personalizar nuestros propios robots con más de 130 modelos distintos y más de 4.000 piezas disponibles, y usarlos para pelear en los apasionantes combates de la aventura. Además, habrá multijugador local para hasta 6 jugadores.



BREVES...

Capcom anuncia Monster Hunter X

Una de las sagas de mayor éxito en Japón ya tiene confirmada su próxima entrega para 3DS. Utilizará el motor gráfico de Monster Hunter 4 Ultimate, y una de sus novedades más destacables será una mayor variedad de movimientos de los cazadores, que además ayudarán a definir mejor el estilo propio de cada jugador. Por supuesto, habrá muchos monstruos totalmente nuevos, y más cosas que os iremos contando. Saldrá en Japón a finales de año, por lo que no contamos con verlo en Europa hasta como mínimo 2016.

Rhythm Paradise en 3DS

Cuando leáis esto, Rhythm Paradise: The Best Plus estará en las estanterías de las tiendas japonesas. Incluye 70 retos musicales extraídos de las entregas de GBA, DS y Wii, junto a 30 totalmente nuevos.

Harvest Moon debutará en Wii U

Natsume ha anunciado el nuevo Harvest Moon: Seeds of Memories, con un lanzamiento internacional a finales de año. Nos ocuparemos de nuestra granja con unas mecánicas jugables que recuperarán la esencia de los primeros juegos de la saga.



EL LANZAMIENTO DEL MES

Stella Glow

Imageepoch dice adiós con buen rol y estrategia.

Los últimos meses han sido extraños para Imageepoch, un estudio japonés con diez años de historia que creó la trilogía Luminous Arc para DS y Arc Rise Fantasia para Wii. Tras los rumores que despertaron la misteriosa desaparición del CEO de la compañía, Imageepoch se declaró en bancarrota hace unas pocas semanas. Sin embargo, y por suerte, eso no ha impedido que su último juego haya visto posteriormente la luz y haya tenido una recepción muy digna por parte de la crítica (32 sobre 40 en Famitsu). Stella Glow es un juego de rol táctico por turnos, al estilo de Fire Emblem, pero con un elemento muy especial: nuestras brujas son capaces de cantar canciones que actúan como hechizos mágicos y producen diversos efectos en los enemigos. Ya ha sido confirmado para Norteamérica, lo que nos da esperanzas de verlo también en Europa algún día no muy lejano.



Lanzamiento en Japón:
4 de Junio

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón, y están ya confirmados para Europa.



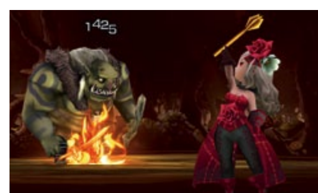
Xenoblade Chronicles X (Wii U) Monolith Soft
Fecha europea: **Segunda mitad 2015**



Devil Survivor 2: Record Breaker (3DS) Atlus
Fecha europea: **30 de octubre**



Etrian Odyssey 2 Untold
(3DS) Atlus
Fecha europea: **12 de febrero de 2016**



Bravely Second: End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **2016**



Etrian Mystery Dungeon
(3DS) Spike Chunsoft / Atlus
Fecha europea: **11 de septiembre**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



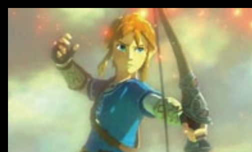
1. **Fire Emblem If** (3DS)
Compañía: **Intelligent Systems**



2. **PoPoLoCrois Farm Story** (3DS)
Compañía: **Marvelous**



3. **The Great Ace Attorney** (3DS)
Compañía:**Capcom**



4. **The Legend of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



5. **Rhythm Paradise: Best Plus** (3DS)
Compañía: **Nintendo**

SÚPER

1 MEGA BUNDLE



Wii U + Juego Splatoon

¡Date prisa! Participación abierta hasta las 00:00 del día 23 de junio

CONCURSO

Splatoon™

¡Consigue estos alucinantes premios con el nuevo juego de Nintendo!

3 EDICIONES ESPECIALES

Splatoon + amiibo calamar



20 CAMISETAS SPLATOON



PARTICIPA AQUÍ

hobbyconsolas.com/concursos/splatoon

SKYLANDERS™ SUPERCHARGERS



Llegan los vehículos

El próximo 25 de septiembre saldrá a la venta la nueva entrega de Skylanders, titulada Skylanders SuperChargers. Los vehículos, con sus respectivas figuras, se unirán a la diversión.






Pilotando por tierra, mar y aire

Los vehículos serán la principal novedad de esta entrega, y contarán con sus propias (y muy especiales) figuras. Para poder jugar las secciones de aire y agua, necesitaréis adquirir vehículos adicionales.



Dive Bomber. Un poderoso tanque acuático, capaz de disparar torpedos. La hélice de su juguete se mueve.



Hot Streak. Un veloz coche, forjado a partir del magma de la Cámara Volcánica. Será el único vehículo del starter pack.



Sky Slicer. Vehículo aéreo diseñado para explorar los rincones más remotos de Skylands, y equipado con armas.

ACTIVISION
WII U / 3DS / WII
AVENTURA / ACCIÓN

Hace poco estuvimos en **Londres**, donde pudimos ver por primera vez el nuevo Skylanders en movimiento y tocar las figuras que lo acompañarán. Como en cada nueva encarnación de la saga, **Skylanders SuperChargers** incluirá una nueva vuelta de tuerca, un elemento innovador con el que sus creadores quieren mantener la frescura: esta vez, la gran novedad será la inclusión de **vehículos**, los cuales contarán también con sus correspondientes juguetes. Al igual que las figuras de los propios personajes, ahora podremos colocar en el nuevo Portal de Poder los juguetes específicos de los vehículos, y al hacerlo será posible pilotarlos a lo largo de los niveles por tierra, mar y aire. Habrá secciones a toda velocidad a bordo de estos vehículos, pero también seguirá habiendo muchas partes en las que avanzaremos a pie. Además, el juego introducirá un nuevo tipo

Skylanders SuperChargers será la quinta entrega principal de Skylanders, y habrá distintas versiones para todas las consolas actuales de Nintendo, incluida la antigua Wii.











Nuevos personajes

20 nuevas figuras de personajes formarán el grupo SuperChargers, y serán los más aptos para conducir vehículos. Algunos serán totalmente nuevos, y también veremos nuevas versiones de viejos conocidos.



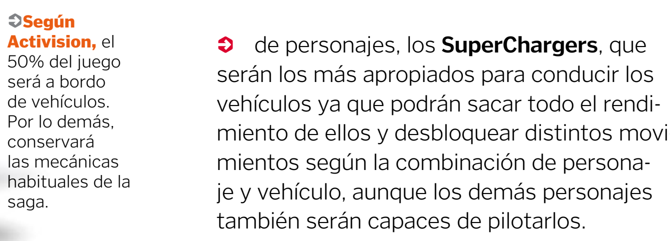
Spitfire. El líder del equipo SuperChargers. Es un famoso y rapidísimo piloto de carreras, pero Kaos arruinó la competición en la que participaba.



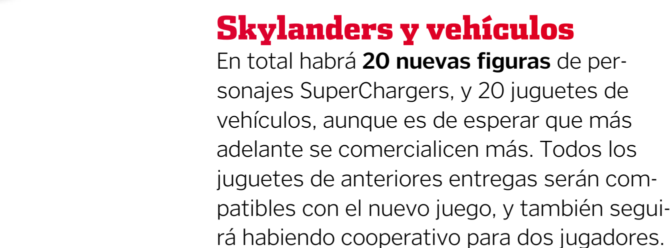
Super Shot Stealth Elf. Ya la conocéis. La popular ninja élfica volverá en esta versión, con nuevas armas y habilidades.

Stormblade. Una aventurera de puro corazón, que se ha pasado la vida explorando Skylands en busca de lugares desconocidos.

Según Activision, el 50% del juego será a bordo de vehículos. Por lo demás, conservará las mecánicas habituales de la saga.



de personajes, los **SuperChargers**, que serán los más apropiados para conducir los vehículos ya que podrán sacar todo el rendimiento de ellos y desbloquear distintos movimientos según la combinación de personaje y vehículo, aunque los demás personajes también serán capaces de pilotarlos.



Skylanders y vehículos

En total habrá **20 nuevas figuras** de personajes SuperChargers, y 20 juguetes de vehículos, aunque es de esperar que más adelante se comercialicen más. Todos los juguetes de anteriores entregas serán compatibles con el nuevo juego, y también seguirá habiendo cooperativo para dos jugadores.



STARTER PACK. Como en cada entrega, se pondrá a la venta un starter pack con los juguetes básicos para disfrutar de la experiencia. Incluirá el juego, dos de los nuevos personajes SuperChargers (Spitfire y Super Shot Stealth Elf), un vehículo (Hot Streak), el nuevo Portal de Poder y un póster.





Por cierto, para atravesar las rutas de aire y agua (que serán opcionales) será necesario que obtengáis vehículos diseñados para ello, ya que el Hot Streak del starter pack sólo puede ir por tierra. **Vicarious Visions**, estudio de Activision afincado en el estado de Nueva York e involucrados en la saga desde el comienzo (fueron los desarrolladores principales de Swap Force y adaptaron las otras entregas a distintas plataformas) son los artífices de SuperChargers, y han creado la versión para Wii U. Por su parte, los canadienses Beenox (también con experiencia en la saga) están preparando versiones específicas para 3DS y la vieja Wii, de las que aún no se conocen detalles pero que serán diferentes de la de Wii U. Y podemos imaginar que, mientras tanto, **Toys for Bob,** los creadores originales de Skylanders y del más reciente Trap Team, trabajan en la siguiente entrega en sus oficinas de California. Tenemos Skylanders para rato, y **el 25 de septiembre** podréis disfrutar de la nueva experiencia a bordo de vehículos en Skylanders SuperChargers.

Entrevista con Guha Bala

El presidente de Vicarious Visions, desarrolladores de Skylanders SuperChargers, nos cuenta qué esperan lograr con el nuevo título y con la inclusión de los vehículos.



Guha Bala fundó Vicarious Visions junto a su hermano Karthik en 1991. Activision adquirió el estudio en 2005.

¿Qué aportarán los vehículos a la experiencia de Skylanders?
Creo que los vehículos cambian totalmente la manera en la que puedes jugar en Skylands. En Skylanders SuperChargers seguiremos teniendo la clásica experiencia a pie, que será innovadora en muchos sentidos. Pero al mismo tiempo podremos montarnos en un coche y conducir, en un submarino y bucear, y en un avión y ascender a los inconfundibles cielos de Skylanders SuperChargers. Todo esto añade muchas más variables a la jugabilidad.

¿Cómo se os ocurrió la idea de los vehículos?
Hemos estado pensando en ello desde hace un tiempo, pero ha llevado bastante poder hacerlo bien. Queríamos descubrir la mejor manera de crear una aventura épica y única con vehículos, y así la hemos hecho. Así que este era el momento correcto de hacerlo realidad.

Con la inclusión de los vehículos, parece que será un juego muy rápido. ¿Estará más orientado a la acción que sus predecesores, o seguirá apostando por la variedad?
Estará igual de equilibrado en acción, resolución de puzles y exploración que los anteriores juegos, pero el enfoque de la acción y los puzles será diferente, porque todo ello cambia cuando estás conduciendo por tierra, volando o buceando. Sin embargo, esto no afecta en nada al equilibrio habitual en el desarrollo de la saga.

¿Qué juegos han sido las mayores influencias para las nuevas secciones con vehículos?
Creo que lo que ofrecemos con vehículos es algo muy único. Difícilmente vemos un juego que ofrezca una aventura de estas características a bordo de vehículos. Sin embargo, podría decir que, para mí, las mayores influencias han sido juegos clásicos: Wave Race, Star Fox, 1942, Spy Hunter... Ha habido un montón de grandes experiencias con vehículos en videojuegos.

Existe ya una colección muy amplia de figuras en la saga. ¿Ha sido complicado mantener la compatibilidad de todas ellas con el nuevo juego?
La verdad es que es una gran tarea. Aunque es difícil, nos hemos esforzado mucho para que sea así. Hay que asegurarse de que todos los personajes encajan bien en el nuevo juego, y pensar en nuevas maneras de poder seguir usándolos. Supone más trabajo, pero es un aspecto muy importante para nosotros.

Splatoon: uno m

Ninguna compañía de vídeojuegos ha creado tantos personajes legendarios co
junto a héroes ilustres como Mario, Link o Samus. Repasamos



Donkey Kong **Mario Bros.** Punch Out!! **The Legend of Zelda** Metroid **Kid Icarus** F-Zero **Animal Cro**

nás en la familia

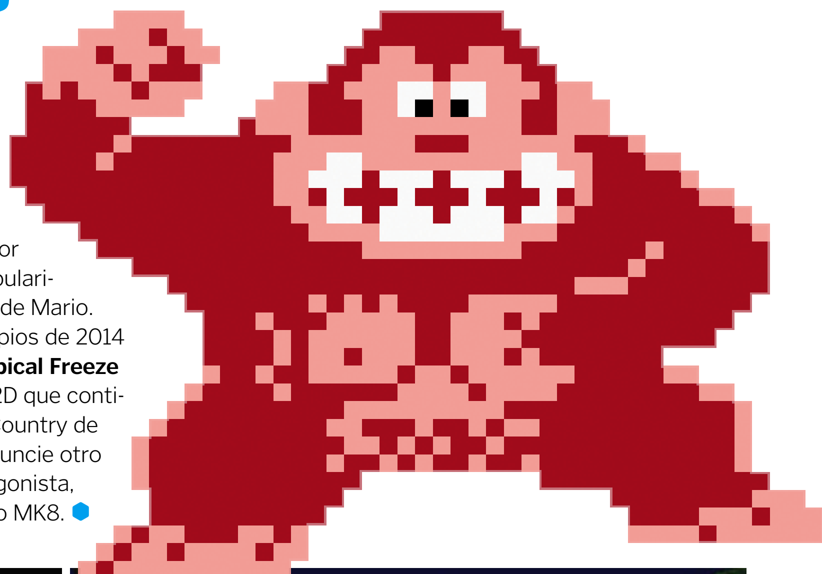
omo Nintendo. Una estirpe de la que ya forman parte los inklings de Splatoon,
s las franquicias que han hecho grande el nombre de la gran N.



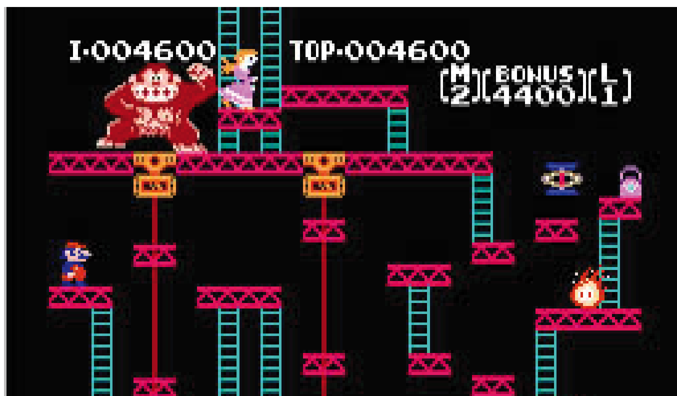
ossing Star Fox **Pikmin** Splatoon **Kirby** Fire Emblem **Pokémon** Golden Sun **Earthbound** Xenoblade

Donkey Kong

Todo empezó con un supervillano.



■ **CREADOR: Shigeru Miyamoto.**
■ **NACIMIENTO:** Allá por 1981, en los salones recreativos, **Donkey** raptaba a Pauline y un muchachote bigotudo llamado Jumpman se lanzaba a rescatarla saltando sobre los barriles que lanzaba el mono. Habían nacido los juegos de plataformas, y con una recreativa a la que daba nombre su villano.
■ **MOMENTOS CLAVE:** Después de ser jugable en títulos como Super Mario Kart (SNES, 1992) y volver como villano en juegos como Donkey Kong (GB, 1994), el punto de inflexión fue su transformación en héroe con **Donkey Kong Country** (SNES, 1994). Un plataformas creado por Rare que elevo su popularidad casi al nivel de la de Mario.
■ **EL PRESENTE:** A principios de 2014 protagonizó **DKC Tropical Freeze** (Wii U), plataformas 2D que continúa el legado de los Country de Rare. Hasta que se anuncie otro juego con él de protagonista, sigue fiel a citas como MK8.



Donkey Kong fue el primer gran éxito arcade de Nintendo. Solo tenía cuatro niveles, pero su jugabilidad plataformera cautivo a millones en todo el mundo.

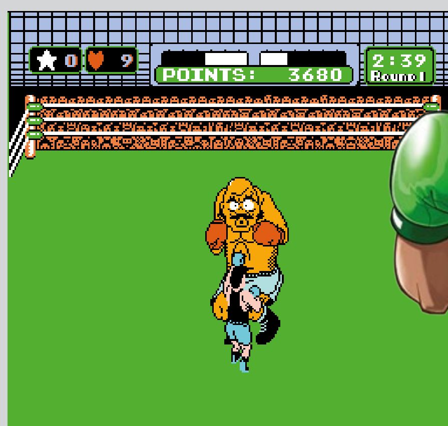


Donkey Kong Country renovó al personaje, convirtiéndole en héroe, dándole un aspecto más moderno (que se mantiene en la actualidad)... y vendiendo mucho.

Punch-Out!!

El derechazo más rápido de las consolas.

■ **CREADORES: Genyo Takeda, Shigeru Miyamoto.**
■ **NACIMIENTO:** también nació como recreativa, concretamente en 1983. Un pequeño boxeador llamado **Little Mac** se enfrentaba en el ring a malas bestia que le doblaban en tamaño. La clave era descubrir las rutinas de cada uno y golpear en el momento justo.
■ **MOMENTOS CLAVE:** La conversión a NES llegó bajo el nombre **Mike Tyson's Punch-Out!!**, con el mítico boxeador como rival final.
■ **EL PRESENTE:** Little Mac ha vuelto por la puerta grande como luchador de Super Smash Bros para Wii U y 3DS, un puesto que se merecía desde hace tiempo. ¡Y con figura amiibo incluida! Además, **Punch-Out!!** para Wii (2009) es uno de los juegos de la consola disponibles para descarga en Wii U.



Los personajes del juego fueron diseñados por Miyamoto. Boxeadores muy distintos y carismáticos.







Mario Bros.

El fontanero que cambió los videojuegos.

■ **CREADORES:** **Shigeru Miyamoto.**
■ **NACIMIENTO:** Sí, Jumpman, el héroe jugable de Donkey Kong, era Mario. Conocimos su nombre (y el de su hermano Luigi) en 1983: **Mario Bros.** era un arcade de plataformas en el que había que golpear a los enemigos desde abajo para atontarlos.
■ **MOMENTOS CLAVE:** **Super Mario Bros.** (NES, 1985), quizá el juego más importante de todos los tiempos, creó las mecánicas básicas de los plataformas 2D posteriores. Y Super Mario 64 (N64, 1996) definió los juegos 3D en tercera persona.
■ **EL PRESENTE:** pues tan glorioso como toda su historia. Cada consola de Nintendo, sea portátil o de sobremesa, recibe **aventuras 2D y 3D** del personaje, y sus juegos deportivos, party o RPG también son éxitos.



Algo tan sencillo como saltar sobre los enemigos para vencerlos revolucionó los videojuegos de plataformas.

Los amigos de Mario

Nacieron en los juegos de Mario: Luigi (Mario Bros, Arcade 1983), Peach (Super Mario Bros, NES, 1985), Yoshi (Super Mario World, SNES, 1990) y Wario (Super Mario Land 2 Six Golden Coins, GC, 1992) han protagonizado sus propios títulos y, en ocasiones, series enteras. Mucho más que segundones, son grandes héroes de Nintendo que además siguen apareciendo en los juegos del fontanero.



Second-parties:

Igual de Nintenderos

Repasamos juegos de Nintendo no tan famosos y personajes clásicos, como Kirby o Pokémon, que han sido creados por estudios propiedad de Nintendo que trabajan de forma independiente.



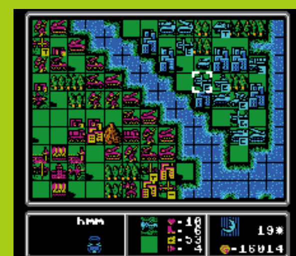
ICE CLIMBERS

Nació en los arcades en 1984 y en 1985 llegó a Famicom. Un plataformas de ascenso vertical que era bueno, pero no genial.



BALOON FIGHT

Otra recreativa del 84, en la que debíamos pinchar los globos de los rivales. Muy divertido, fue homenajeado en Nintendo Land.



FAMICOM WARS

La saga de estrategia bélica por turnos de Intelligent Systems nos acompaña desde NES. Sencilla de manejar y profunda.



KIRBY

Nació en Kirby's Dreamland (GB, 1992) de [illegible]ano de Sakurai, Iwata y H[illegible]abora[illegible]ry.

The Legend of Zelda

La serie que mejor refleja la palabra "aventura".



■ **CREADOR:** **Shigeru Miyamoto.**
■ **NACIMIENTO:** En 1986, los japoneses cargaron en sus Famicom Disk un juego distinto. Una aventura que nos permitía **explorar un gran mapa** a nuestro antojo, y en la que el protagonista, un joven llamado Link, iba consiguiendo objetos que le dotaban de habilidades con las que acceder a nuevas partes del mapa. Un gran salto para la época.
■ **MOMENTOS CLAVE:** **A Link to the Past (1991)** pulió la serie en SNES hasta la perfección jugable, y **Ocarina of Time (N64, 1998)** llevó su desarrollo a las 3D en el que fue aclamado como mejor juego de todos los tiempos. **The Wind Waker (GC, 2002)** vio nacer a Toon Link.
■ **EL PRESENTE:** a la espera de que, en 2016, llegue a Wii U el primer Zelda 3D de **mundo abierto**, podemos reconfortarnos con remakes tan alucinantes como Majora's Mask 3D o con spin-off de la serie de la categoría de **Hyrule Warriors**, que salió para Wii U el año pasado.



El movernos libremente por una gran mapa fue una sensación que descubrimos con el primer Zelda.



Ocarina of Time consiguió llevar a la tres dimensiones todas las mecánicas de los Zelda 2D con una ambientación mágica.

Kid Icarus

Nintendo reimagina la mitología griega.

■ **CREADORES:** **Gunpei Yokoi, Satoru Okada.**
■ **NACIMIENTO:** El mundo vió nacer a **Pit** en NES en 1986, con un juego que mezclaba fases de acción y plataformas con otras de exploración laberíntica, mientras que la fase final era un shoot'em up. A pesar de alguna imperfección jugable, era un título único.
■ **MOMENTOS CLAVE:** Pit ha protagonizado dos aventura más: **Kid Icarus, Of Myths and Monsters** (GB, 1991) y **Kid Icarus Uprising** (3DS, 2012), este último una enorme aventura de acción que llegó de la mano de Project Sora, el estudio de Masahiro Sakurai.
■ **EL PRESENTE:** Pit ha vuelto en Super Smash Bros. para Wii U y 3DS, y además acompañado por **Palutena**. Por desgracia, no parece que un nuevo Kid Icarus sea una prioridad para Nintendo.



La mayoría de los niveles de Kid Icarus mezclaban las plataformas de ascenso vertical con la acción.







F-Zero

Una serie de juegos más rápida que el sonido.

■ **CREADOR: Shigeru Miyamoto.**
■ **NACIMIENTO:** Super Nintendo llegó al mundo con **el Modo 7**, una capacidad que le permitía rotar a su antojo **sprites 2D**. Y Nintendo la aprovechó para mover así los circuitos de este juego de velocidad futurista, consiguiendo un efecto genial, equiparable a la diversión de las carreras.
■ **MOMENTOS CLAVE:** Las dos entregas de sobremesa posteriores, **F-Zero X (N64, 1998)** y **F-Zero GX (GameCube, 2003)** fueron dos juegos extraordinarios dignos de figurar entre los mejores arcades de velocidad de todos los tiempos.
■ **EL PRESENTE:** Año tras año, los nintenderos soñamos con una nueva entrega.





Metroid

La mayor heroína de la galaxia.

■ **CREADORES: G. Yokoi y Yoshio Sakamoto.**
■ **NACIMIENTO:** En 1986, y al mismo tiempo que trabaja en Kid Icarus, el maestro **Gunpei Yokoi** creaba una franquicia aún más inolvidable. Inspirándose en la película Alien, nació Metroid: **Samus Aran** exploraba un laberinto alienígena mejorando poco a poco su armadura, creando así una aventura con exploración, acción, saltos y una ambientación insuperable.
■ **MOMENTOS CLAVE: Super Metroid** (SNES, 1994) perfeccionó la jugabilidad en el que muchos consideran uno de los mejores juegos 2D de la historia. Y en GC, Retro Studios cambió la perspectiva a primera persona con **Metroid Prime (2002)** manteniendo la jugabilidad basada en la exploración.
■ **EL PRESENTE:** Tras **Metroid Other M (Wii, 2010)** no ha habido nuevas aventuras de Samus. Quizá es el regreso más esperado por los nintenderos.





FIRE EMBLEM

Otra serie de estrategia por turnos de Intelligent Systems, que ha alcanzado aún más popularidad por su componente de rol.



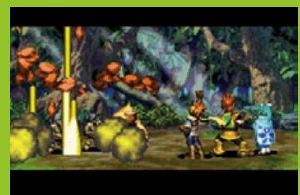
MARIO KART

Creada por los estudios internos de Nintendo, una serie que ha llegado a igualar el éxito de los juegos de plataformas de Mario.



EARTHBOUND

Una peculiar franquicia de rol nintendera formada por los 3 juegos de rol Mother (NES, SNES, GBA) conocidos aquí como Earthbound.



GOLDEN SUN

Otra gran serie de rol que ha desplegado su carisma en dos entregas de GBA y una de DS. Cortesía del estudio Camelot.



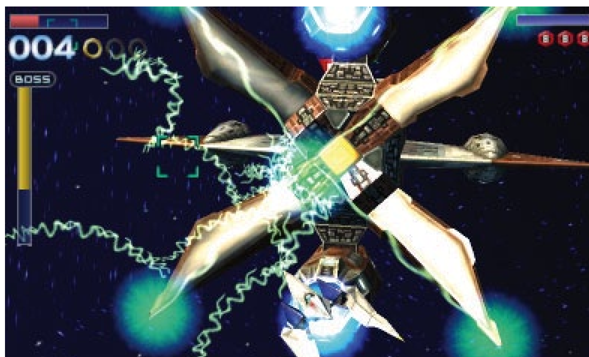
POKÉMON

Qué decir de la obra de Game Freak: una de las franquicias más exitosas de la historia, también 100% nintendera.

Star Fox

En una galaxia muy, muy nintendera...

■ **CREADOR: Shigeru Miyamoto.**
■ **NACIMIENTO:** Miyamoto quería que Nintendo tuviera su propio Star Wars, y nació en 1993, como cartucho de SNES que sorprendía por sus gráficos poligonales gracias al chip Super SX.
■ **MOMENTOS CLAVE:** Su secuela Lylat Wars para N64 (1997) aumentaba el espectáculo y la profundidad jugable. En 2002, Retro convirtió a Fox en héroe de una aventura tipo Zelda, Star Fox Adventures para GC.
■ **EL PRESENTE:** Lo conoceremos en breve, con la llegada de Star Fox para Wii U a finales de este mismo 2015.



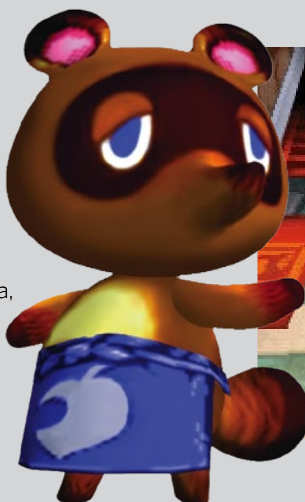
Fox McCloud y su equipo Star Fox han defendido la galaxia del malvado Andross en algunos arcades espaciales memorables.



Animal Crossing

El juego que te enseñó lo que es la vida.

■ **CREADOR: Takashi Tezuka.**
■ **NACIMIENTO:** en 2001, y para las Nintendo 64 niponas, llegó un juego revolucionario. **Animal Forest** nos proponía vivir en un pueblo de Animales, hacernos sus amigos, comerciar... vivir la vida. Cada vez que encendías la consola, en el juego era la misma hora que en la realidad.
■ **MOMENTOS CLAVE:** La saga llegó a occidente con la versión para GameCube, pero explotó con **AC Wild World** de DS (2005) y sus opciones de conectividad.
■ **EL PRESENTE:** miles de fans juegan cada día a **AC New Leaf** para 3DS y anhelan una entrega para Wii U.





Pikmin

Los personajes más mimados por Miyamoto.

■ **CREADORES: Shigeru Miyamoto**
■ **NACIMIENTO:** Cuidando el jardín, a Miyamoto se le ocurrió dar a los jugadores el suyo propio, habitado por unos seres llamados **Pikmin**. Y el resultado fue un fantástico juego de estrategia en tiempo real lanzado para GameCube en 2001.
■ **MOMENTOS CLAVE:** Tras una secuela para GC, el año pasado volvieron en Wii U con **Pikmin 3,** en uno de los juegos más bonitos y divertidos de la consola.
■ **EL PRESENTE:** Es pronto para una otra entrega. Están en Super Smash Bros.







Splatoon

Los Inklings, la última gran creación de Nintendo.

■ **CREADORES:** **Yusuke Amano, Tsubasa Sakaguchi, Hisashi Nogami.**
■ **NACIMIENTO:** Nintendo presentó Splatoon en el **E3 2014**. Menos de un año después, el juego ha llegado a las tiendas. Se trata de un desarrollo de Nintendo EAD Group 2, el equipo que creo **Wii Sports** o **Animal Crossing New Leaf**, y con él Nintendo irrumpe de manera fantástica en el mundo de los shooters multijugador.
■ **EL PRESENTE:** Pues glorioso. Ya hay disponibles seis escenarios, los modos **Amistosos** (Territorial) y **Competitivos** (Territorial y Pintazonas), un montón de armas... y Splatoon va a ir actualizando con más contenido gratuito. Pronto nos esperan los Festivales (eventos competitivos en los que todos los jugadores eligen uno entre dos bandos, y después se suman resultados a nivel global), y nuevas armas como el Pincel, y un nuevo modo Competitivo llamado Torre... En agosto llegará una nueva actualización que te permitirá jugar en equipos formados por ti. Es decir, Splatoon está empezando a **pintar su leyenda**, ¡y será de las mejores!







Los inklings son personajes personalizables de un carisma enorme. Han llegado a las consolas de Nintendo para quedarse.



SUPER SMASH BROS.

El mayor crossover de la historia de los videojuegos es esta serie de lucha con todos los héroes de Nintendo y algunos invitados.



TOUCH GENERATIONS

Toda una serie de juegos para DS, encabezados por Nintendogs y Brain Training. Son desarrollos internos de la propia Nintendo.



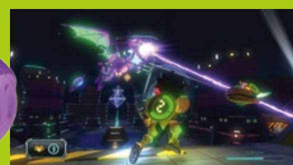
WII FIT

Otra creación de los estudios internos que arrasó en ventas. Su propuesta de mantenernos en forma usando el mando de Wii y la Balance Board continuó con Wii Fit U. Y la Entrenadora es luchadora de Super Smash Bros.



XENOBLADE

De la mano de la second-partie Monolyth Games nos ha llegado Xenoblade Chronicles (para Wii y 3DS), y pronto nos llegará Xenoblade Chronicle X de Wii U. El mejor rol de la galaxía.



NINTENDO LAND

Los Mii se convierten en protagonistas de una brillantísima colección de minijuegos inspirados en los universos más importante de Nintendo. Multijugador soberbio.

Splatoon™

Splatoonmania

Splatoon ya está aquí, y miles de jugadores de todo el mundo disfrutan de sus partidas online. En este reportaje, ellos mismos te cuentan lo que les parece. Opiniones recogidas a través de las redes sociales y de la web hobbyconsolas.com que muestran lo grande que es este juego.









Un clásico de Nintendo

Por Polipol (HobbyConsolas.com)

Splatoon nos "sumerge" en una propuesta que **innova** en un género donde ya lo creíamos todo visto, como es el de los shooters, y eleva al cubo el concepto del multijugador on-line con una mecánica sorprendente y unos personajes de lo más **carismáticos**. Es un prodigio jugable que "pinta" fantástico, al que no podré dejar de jugar durante meses.

El simple hecho de apretar el gatillo y metamorfosearse en calamar produce un **placer indescriptible**, lo mismo que esparcir pintura por el terreno y estudiar al máximo las posibilidades estratégica de cada escenario. La estupenda dirección de arte y sonido no hace más que ensalzar la experiencia. El cuidado y cariño que Nintendo pone en cada juego se ve en Splatoon más que en ningún otro. Tras su apariencia cartoon se esconde un juego accesible para todas las edades que solo los más experimentados lograrán dominar. Para mí es ya un **clásico** de la Gran N.







Sensaciones especiales

Por Yerele (Hobbyconsolas.com)

Esas **sensaciones** cuando se revela el mapa final y el porcentaje de ganadores, esa **alegría** cuando pruebas un arma nueva... sensaciones que recuerdan a otros grandes multiplayer nintenderos como **Mario Kart** o **Super Smash Bros**. Sentimientos que pueden convertir a Splatoon en un nuevo referente.







Escenarios brutales

Por Xánatos (Hobbyconsolas.com)

Las estrategias para cada escenario dan mucho juego: puntos desde donde pueden disparar los francotiradores, la ruta directa para los rodillos, etc. No es un shooter cualquiera donde tu único objetivo es matar y matar al enemigo, tienes que jugar con cabeza y saber que **aquí gana el que más pinta**, no el que más mata. Así pues, en cada mapa tienes la típica zona central donde la lucha es más encarnizada, así como pequeños pasillos y zonas que, si los pintas, aportarán puntos a tu equipo con los que podéis **ganar la partida** aún cuando no controléis la zona central. Lo malo es que, de momento, sólo hay seis mapas, que se juegan de dos en dos cambiando cada poco. Pero hay que tener paciencia, estoy seguro de que de aquí a unos cuantos meses, los mapas casi se habrán multiplicado. Si estas cansado del típico shooter donde sólo tienes que matar, matar y matar, sin hacer nada más que eso, este es tu juego.







Mis escenarios favoritos

Por Mauricio Cardiel (Facebook)

Me gustó mucho **Walleye Warehouse** por sus corredores estrechos. Y también me gustó lo abierto y vertical de **Saltspray Rig**. Tiene todo lo que me gusta en un shooter. Equilibrio de armas, jugabilidad frenética y mucho enfoque en la habilidad y la estrategia. No puedo esperar a jugar los modos por rango.

@Hermanwaldon

#loquemegustadeSplatoon es que por fin he descubierto un shooter con el que me divierto y que se me da bien.



@SMX82

Su caracter, frescura e inovacion en un genero que empezaba a quemarse es #loquemegustadeSplatoon.



@Yer_Welss
Reinventa un género sutilmente y primando siempre la jugabilidad "nintendera". Magia en colores.



@Wolfo93
Me gusta su frenetismo y diversión. La batalla no está ganada hasta que acaba el tiempo. ¡Cada una es diferente!





El A.D.N. de Splatoon:
Mario Kart 8

El juego multijugador de Nintendo por excelencia es Mario Kart, y su edición para **Wii U**, hay que decirlo sin miedo, es **la mejor de la historia**. Sus carretas para 12 pilotos online son antológicas, y comparten con Splatoon su constante frenetismo y la sensación de que **nada se decide hasta el último momento**: un power-up o un estallido de pintura pueden inclinar la balanza a un segundo del final.

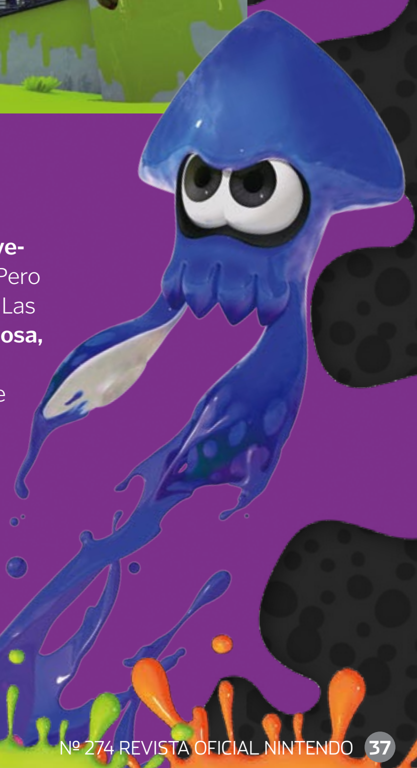






Splatoon es para todos
Por Master of Hirule (Hobbyconsolas.com)

Si tuviera que elegir una palabra que definiera a Splatoon seria **"novedoso"**. Los shooters de hoy son casi siempre bélicos o espaciales. Pero Nintendo ha salido del esquema clásico de una estupenda manera. Las bellas batallas 4 Vs. 4, hicieron que viera **la vida tal como es: hermosa, divertida y sobre todo llena de color.** Por ahora mi modo favorito son las guerras territoriales, seguidas luego por la campaña (que de por sí es buenísima), pero aún falta probar el modo competitivo que seguro me sorprenderá. Me encanta tener Splatoon en mi colección y me encantó que un juego me hiciese darme cuenta de una opinión mal fundamentada, respecto a que era un juego para " niños". No lo es, **es para todos**, tanto para grandes como para chicos, a todos les va encantar tomar la piel de los inklings y divertirse en las guerras coloridas. ⬢









Tu inkling viste a la última moda

Por Massakre77 (Hobbyconsolas.com)

Los combates se desarrollan a corta distancia, lo que te pone la adrenalina por las nubes. Y hay muchas opciones estratégicas para atacar, como aprovechar las paredes para huir, o convertirte en calamar y emboscar al enemigo o atacar por la espalda. Las partidas online son de 3 minutos y, cuando acaban, siempre tienes ganas de más. El diseño de los personajes, tanto enemigos como los inklinks, es muy original, y puedes **personalizar tu inklink** con ropa que, ademas de ponerte a la moda, te ayudará en los combates, porque tiene diferentes potenciadores y mejoras. ⬢







Fan del modo historia

Zeox (Hobbyconsolas.com)

El modo historia es hasta ahora **mi parte favorita**, yo siempre he sido mas de jugar solo que acompañado, te deja con ganas de mas... Ademas, cada nivel contiene **un pergamino oculto,** y estan realmente escondidos, apenas encontre 6 la primera vez que me pase el juego, lo cual le da un gran valor rejugable. ⬢

@Mrborcho

#loquemegustadeSplatoon es que es fácil de jugar y difícil de dominar.



@juanfrangemelo

#loquemegustadeSplatoon es que es un shooter diferente, estratégico, divertido y en el que se nota la mano de Nintendo.

@DarioP_M14

#loquemegustadeSplatoon es la gran variedad de situaciones que puedes encontrar en una misma partida.

@santitubio

Es un "shooter" único, colorido, divertido y atemporal, ideal para disfrute de todo el mundo.





El A.D.N. de Splatoon:

Super Smash Bros

Las peleas de Super Smash Bros for Wii U (para un máximo de 8 luchadores) son enfrentamientos **intensos y personales**, con un nivel de pique enorme, y eso es algo que se encuentra también en Splatoon. El grado de adicción también es el mismo, así como la necesidad de jugar una partida más, y otra, y otra... Además, en ambos juegos **personalizar a nuestro personaje** es importante.







Un imprescindible de Wii U

Por Repartija (Hobbyconsolas.com)

Nintendo ha querido demostrar al público que es capaz de hacer nuevas franquicias de calidad con un juego que mira de reojo a Call of Duty pero con un estilo "made in Nintendo". Su modo multijugador es muy **adictivo y frenético**, y las posibilidades para cambiar de armas y equipo son casi infinitas. Gráficamente es una gozada para la vista. El modo Historia sirve para empezar a dominar las mecánicas de juego (incluye además jefes finales y coleccionables). El único pero es que no están todas las modalidades de juego en el momento del lanzamiento, como el modo competitivo, que saldrá en el futuro junto a una actualización gratuita. Ha sido **una apuesta arriesgada**, pero le ha salido muy bien a Nintendo. Todo poseedor de la consola debería adquirir este título, que además ha salido a un precio más bajo de lo que suelen costar los videojuegos de lanzamiento.



Novedades





EL DATO
Splatoon se va actualizando con escenarios, armas y modos gratuitos desde su lanzamiento.



Splatoon tiene unos protagonistas únicos: los inklings, calamares que, en su adolescencia, ganan el poder de convertirse en humanos víctimas de la moda.


Convertidos en calamar no podemos disparar, pero si nadar por la tinta de nuestro color a toda velocidad. Algo tan sencillo da un dinamismo increíble al juego.

Splatoon



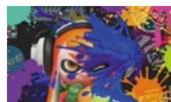
Nintendo trae una revolución que da a los shooters el color que necesitaban.

Wii U



7

Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1-8**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
¡Han llegado los inklings! Estos calamares capaces de convertirse en humanos libran batallas divertidísimas para defender su territorio.

A estas alturas, se ha vertido tanta tinta sobre **Splatoon** que es difícil decir nada nuevo. Nosotros mismos en los reportajes anteriores ya te hemos contando muchas cosas, y seguramente has oído por todos lados lo fantástico que es. Así que lo que nos queda en este análisis es ponernos emotivos y contarte como Splatoon nos ha transmitido **unas emociones tan intensas** como Mario Kart 8 o Super Smash Bros. for Wii U, pero aún más especiales, porque estamos ante algo totalmente nuevo.

Paintball salvaje

Aunque tiene un modo Historia, Splatoon es esencialmente un **"shooter" online multijugador**, en el que equipos de cuatro se enfrentan entre sí. Pero aquí se acaba toda similitud con cualquier juego de disparos. Nuestras armas son de tinta porque, en el principal modo de juego, llamado **Territorial**, el objetivo no es conseguir más muertes que el contrario, sino que tras **tres intensos minutos** la superficie pintada con el color de tu equipo sea mayor que la del rival. **Disparando a un enemigo** vacías su reserva de tinta y le "eliminas" en el sentido tradicional, aunque inmediatamente reaparece en la base de su equipo. **Limpiar la zona de rivales** te viene muy bien para pintar tranquilamente. Pero la dicotomía entre acabar con tus contricantes o pintar el escenario ya hace las partidas más interesantes. Y lo que, además, las convierte en frenéticas, son las capacidades de movimiento de los inklings. Pueden transformarse en calamar y sumergirse en la pintura de su color para nadar a gran velocidad. Añade a eso que **saltar hasta la posición de cualquier aliado** es tan sencillo como tocar el mapa de la pantalla táctil, y el resultado es que en Splatoon no hay un solo segundo de tiempo muerto, y la acción no te da respiro.

Pintando las paredes

Otra característica única: los calamares pueden **nadar también por las paredes**, siempre que estén pintadas de su color. Vale, hay



Primera actualización

Ya se ha producido, y añade el arma N-Zap 85, el nivel Puerto Jurel (haciendo así un total de seis) y el modo Competitivo que, si ya tienes Nivel 10, permite jugar a Pintazonas, con el que el objetivo es conquistar (o mantener) una zona del escenario.





Más que una buena figura

El día que se puso a la venta Splatoon, llegaron los amiibo del juego. Con cada uno desbloqueamos 20 desafíos especiales con diferentes recompensas. Al acabar los 20 de un amiibo, ganamos un minijuego retro y una nueva apariencia para nuestro inkling. ¡Y recuerda, el inkling calamar no se vende por separado, solo puedes conseguirlo comprando la edición especial del juego!





Los desafíos del inkling calamar se centran en el uso del arma Supercalamar y en ellos tenemos tinta limitada. Desbloquea una armadura alienígena.



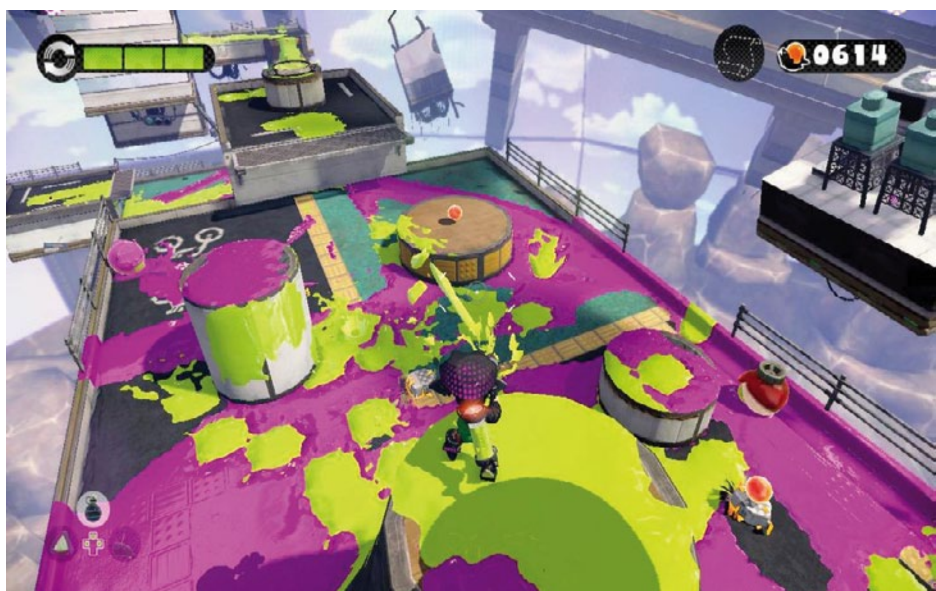


El inkling chica nos propone pruebas a superar con armas de carga. ¡Hay que se muy precisos! La apariencia que desbloquea es un uniforme de colegiala.





El rodillo es el tipo de arma que usaremos en todos los desafíos del inkling chico. Con él, conseguiremos una alucinante armadura de samurái.



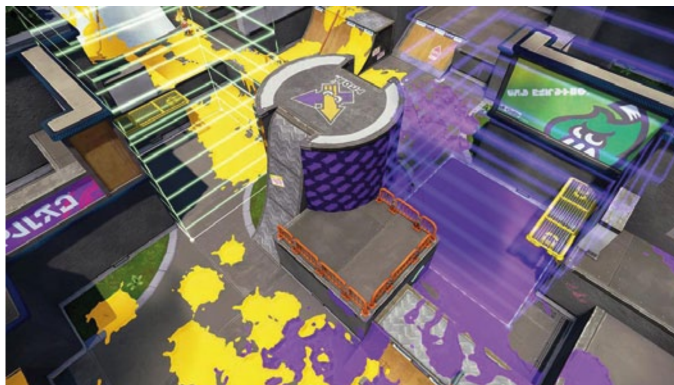
La estrategia es importante para ganar. Un jugador en posición elevada siempre es una buena manera de controlar la situación.



Anda que no molan ni nada los inklings. Recuerda que puedes cambiar su ropa, y que está les dota de habilidades especiales.

otros “shooters” en los que los personajes saltan alto y eso, pero esto es mil veces mejor. Y para aprovechar al máximo esta cualidad, **los escenarios de Splatoon** tienen multitud de zonas con diferentes alturas, ¡más te vale pensar en vertical! Ya tenemos frenetismo, verticalidad... ¡y ahora suma un arsenal explosivo! Antes de comenzar la partida, elegimos **un “pack” de tres armas**: una básica, otra secundaria y una especial. La básica marca nuestro estilo de juego, pues las hay de varios tipos: las de carga, con muchísimo alcance, pero lentas de recargar, las ametralladoras, invencibles a media distancia, y los rodillos, pensados para arrasar en el cuerpo a cuerpo y pintar muy deprisa. Y entre las **armas secun-**





El diseño de los escenarios está marcado por las diferentes alturas, que alcanzamos embardurando las paredes de tinta y sumergiéndonos en ella.



Elige tus armas, máquinas que esparcen tinta de todas las maneras que imaginables o más. Los genios de Nintendo lo han dado todo en este apartado.



SORPRESAS POR DOQUIER te esperan por aquí: jefes finales, potenciadores, canales que te transportan, esponjas que crecen al absorber tinta....

LOS ESCENARIOS son de lo más plataformeros, y la habilidad de los inklings de pintar las plataformas y sumergirse en ellas es fundamental.

Los reyes del Distrito Pulpo

En este modo para un jugador nos enfrentamos a los Octavianos, pulpos que han robado a los inklings el siluro eléctrico. 25 niveles de puro plataformero y diversión.

Fiebre "calam-arcade"

En la recreativa de la plaza y durante las esperas en el modo online, podemos jugar al arcade retro Brincalamar (plataformas). Y, superando los desafíos de los amiibo, podemos desbloquear hasta tres arcades retro más: Chipivoley (deportivo), A toda tinta (velocidad) y Jubia FM (musical).





En brincalamar el objetivo es que el camalar ascienda de salto en salto.

LA VARIEDAD DE ARMAS, PODERES Y ROPAS ES ENORME, Y HARÁ QUE TU INKLING SEA DISTINTO A TODOS LOS DEMÁS

darias y especiales, todo tipo de locuras, desde bombas a tornados de pintura, que contribuyen a una gran variedad de situaciones. La personalización de nuestro inkling también es otro elemento conseguidísimo: podemos **comprarle ropa** y asociar a esta diversos tipos de mejoras y **superpoderes**. Un aliciente enorme para jugar y jugar.

Empieza lo bueno

Se nos acaba el espacio, y quizá te estés preguntando si Splatoon no tiene ningún defecto. Hombre, alguno tiene, como que no permite jugar con mando Pro ni con el combo mando de Wii + nunchako (aunque este último método puede usarse en un modo local 1 vs. 1). O que, de primeras, y la espera de que se siga añadiendo contenido gratuito, los 5 escenarios disponibles saben a poco. Pero el juego **irá creciendo**, como lo hará en nosotros la alegría por haber comprado una Wii U con la que poder disfrutar de esta maravilla. Y es que Splatoon nos recuerda que ser nintendero es algo fantástico.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Son urbanos, nos modernos, son chulos... ¡y llenos de color!

Diversión ★★★★
Sus partidas online son lo más adictivo que hemos jugado.

Sonido ★★★☆
Guitarras electricas, baterías para melodías gamberras.

Duración ★★★☆
A día de hoy, tres estrellas. Pero irá creciendo en contenido...

☺ Cada personaje tiene sus propios ataques y armas, y mejorarlos es todo un vicio.

☹ Habrían molado más opciones de control. ¡Y tener que esperar actualizaciones!

Nuestra opinión

Nintendo te pinta una sonrisa en la cara

De los creadores de Mario, Zelda o Mario Kart llega... ¡Splatoon! El "shooter" que necesítabamos, más fresco, más divertido y con más personalidad. Hará que muchos se compren una Wii U.

Te gustará...

Igual que...

Mario Kart 8

Igual que...

Super Smash Bros. for Wii U

Total

95

EL DATO
Dentellón es un vivosaurio especial que nos acompaña. ¡Tratadle bien, que si no os morderá!









NINTENDO 3DS



Género **Rol**
Compañía **Red Ent.**
Jugadores **1-6**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Para proteger los Parques Fósiles debemos convertirnos en Guardián. Así, al volante de nuestro Huesomóvil vamos reanimando dinosaurios y peleando junto a ellos.

Fossil Fighters Frontier

Resucita a los vivosaurios... ¡y serán tus mejores amigos!



La Interfol es una organización formada por Guardianes que luchan para conseguir que **los vivosaurios** vivan en paz en los Parques Fósiles de todo el mundo. Nuestra misión como Guardianes novatos es llevar a cabo todo tipo de tareas mientras nos ponemos al volante de nuestro **Huesomóvil**, un impresionante vehículo equipado con la más alta tecnología en extracción de fósiles.

¡A excavar!

El desarrollo de este **curioso RPG en tercera persona** tiene en la exploración un factor muy importante, pues en cada Parque Fósil hay habilitada una zona especial llamada **Yacimientos** en la que se pueden extraer fósiles para posteriormente reanimarlos y conseguir que **los dinosaurios vuelvan a la vida**. Pero conseguir tales piezas no es tarea fácil, pues primero debemos localizarlas gracias al sonar de nuestro Huesomóvil y luego usar diferentes herramientas para sacarlas de la roca. Esto se consigue gracias a la pantalla táctil de nuestra Nintendo 3DS y al stylus. Debéis saber que no podéis dormiros en los laureles, puesto que hay **un límite de tiempo** para tallar y picar la roca que rodea a los fósiles. Todos nuestros movimientos deben hacerse con el mayor cuidado posible, ya que las piezas pueden verse afectadas y fracturarse.

Una vez tengamos reanimado a nuestro vivosaurio es hora de **entrenarle por medio de combates** por turnos en los que la velocidad y el tipo de vivosaurio (agua, tierra, aire, fuego y neutro) es vital para ganar.

Conoce a tus dinos

Cada criatura posee ataques y habilidades diferentes que potenciamos gracias a **la munición de apoyo**, power-ups que aumentan los atributos de nuestros amigos, los curan, etc. Tras las rápidas y





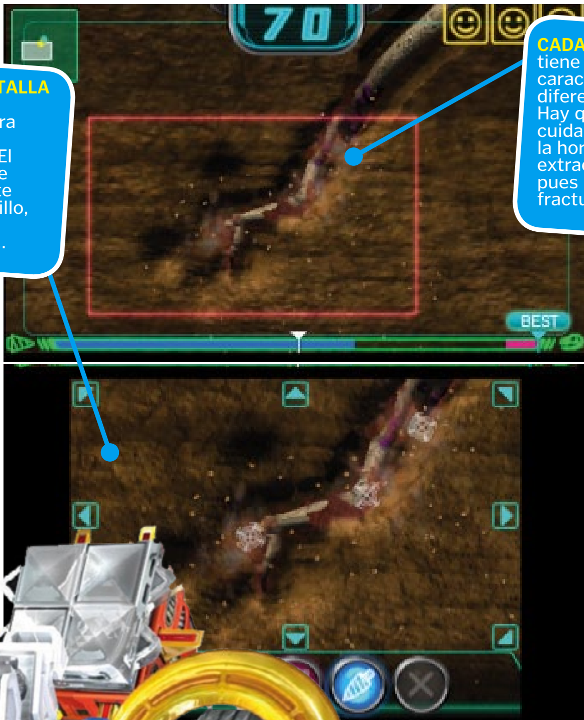


Cada vivosaurio se compone de diferentes partes fósiles (cráneo, tronco y extremidades) que debemos encontrar en los diferentes yacimientos.



Participar en combates y conseguir fósiles nos ayuda a la hora de subir de nivel a nuestro vivosaurio. También podemos entrenarlo en un gimnasio especial.

LA PANTALLA TÁCTIL sirve para extraer fósiles. El stylus se convierte en martillo, cincel, taladro...



CADA FÓSIL tiene características diferentes. Hay que tener cuidado a la hora de extraerlos, pues se pueden fracturar.

LOS VIVOSAURIOS ERRANTES no dudan en lanzarse contra nosotros en cada misión. Vencerlos es parte de nuestro trabajo.



EL TIPO DE VIVOSAURIO determina el curso del combate. También es vital conocer los puntos débiles de los rivales.

LA EXPLORACIÓN, LOS COMBATES Y LA CONDUCCIÓN SON LOS TRES PILARES BÁSICOS DEL JUEGO

trepidantes peleas, obtenemos recompensas y experiencia. Así, ir mejorando a los dinos, y también nuestro Huesomóvil, es muy entretenido, aunque es verdad que cuando le pillas la mecánica te das cuenta de que los tramos exploración-combate se repiten siempre de la misma manera. Pero la posibilidad de ir consiguiendo **nuevos dinos** es más que suficiente para mantenernos enganchados.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆
Simples y coloridos, destacan las animaciones y los diseños.

Diversión ★★★☆
Mil y una actividades nos mantienen pegados a la consola.

Sonido ★★☆☆
Melodías correctas. Temas de combate muy pegadizos.

Duración ★★★☆
Mas de 25 horas de juego si queréis sacar el 100%.

Combates por turnos salvajes, rápidos y llenos de fluidez. ¡Enganchan de lo lindo!

Una vez te haces con la mecánica del juego, puede llegar a ser un poco repetitivo.

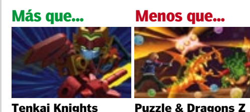
Nuestra opinión

Los dinos vuelven a la vida gracias a nosotros

Divertido y original juego de rol que cumple a la perfección con su objetivo de entretener a todo tipo de público gracias a unos buenos combates y a una premisa cuidada y curiosa.

Te gustará...

Más que... Tenkai Knights — **Menos que...** Puzzle & Dragons Z



Total

80

EL DATO
Cada facción tiene 3 unidades de ataque, una de construcción, torres y diversos hechizos.

Nintendo eShop


Descargas Wii U



Género **Estrategia**
Compañía **Romino**
Jugadores **1-2**
Precio **18,99 €**
romino-games.com



Argumento
¡Los demonios invaden el mundo! Parece que solo los ejércitos de los Vikingos y los Persas podrán detenerlos, pero no creas que van a unirse... ¡esto es una guerra a tres bandas!

Swords & Soldiers II

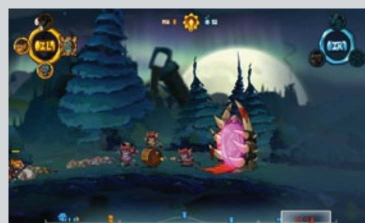
Tres bandos, a cual más bestia.

La **eShop de Wii** generó sus propias leyendas. Títulos como World of Goo, Lost Winds o los juegos de la serie BIT.TRIP se ganaron un sitio en el corazón de miles de jugones, y entre ese puñado de elegidos se encuentra el primer Swords & Soldiers, un juego con el que **Romino Games** creó algo que parecía imposible: estrategia en tiempo real fácil de controlar con el mando de una consola. En su momento, ya disfrutamos de una versión en Wii U, pero a lo que de verdad le teníamos ganas era a su secuela, por fin disponible.

Crea un ejército

Si en el primer juego los bandos eran aztecas, chinos y **vikingos**, la secuela recupera a estos últimos y sustituye a los otros dos por **persas** y **demonios**, dando definitivamente un toque fantástico a la aventura. Cualquiera que sea el bando elegido, afrontamos **niveles 2D** en los que el objetivo es alcanzar la base enemiga y destruirla. Para ello, **recolectamos oro** con nuestras unidades de obreros, y con él creamos soldados de distintos tipos. Además, habrá que usar **un segundo recurso, el maná,** que se regenera lentamente, pero que podemos acumular más deprisa si creamos totems. Y con él, lan-


Los Bersekers son la unidad vikinga de ataque cuerpo a cuerpo. Sus hachazos son temibles, pero no tienen más recurso que ese.



Táctil o no táctil
Tú decides: puedes jugar en la pantalla del mando con un comodísimo control táctil, o mirar a la tele, desplegar menús con los gatillos ZR y ZL y seleccionar unidades con el stick. En ambos casos, dar ordenes es rápido y preciso.



Vikingos, persas y demonios son las facciones que se enfrentan en este juego de estrategia en tiempo real, presentado con estética de cómic y mucho humor.

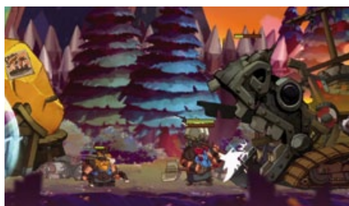


Los escenarios son 2D, y para derrotar al rival hay que conseguir que nuestras unidades alcancen el otro extremo del nivel y destruyan su base.



Recursos y ataques

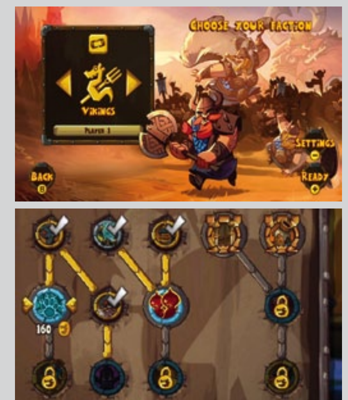
Conseguir recursos y crear unidades. ¡El abc de la estrategia! Aquí, el oro sirve para crear soldados y el maná para lanzar hechizos.





Crea tu propio ejército

Una de las novedades de Sword & Soldiers II es que puedes mezclar unidades de las tres facciones. Así, las combinaciones se multiplican: crea un equipo de acción rápida con soldados persas y demonios-barril, opta por la contundencia de Genios y Bersekers, o considera opciones equilibradas. ¡Elige según tu forma de jugar!



Podemos personalizar nuestro ejército con tropas de cualquier bando.

EL MODO LOCAL A DOBLES ES GENIAL, Y PALÍA UN POCO LA ESCASA DURACIÓN

zamos **hechizos** tanto defensivos como ofesivos, decisivos para salir triunfantes de la batalla.

Piensa deprisa

Con control táctil o usando los botones, el juego se maneja de maravilla. Esto es porque, una vez creada una unidad de ataque, esta **avanza por sí sola** sin que podamos pararla, con lo que solo debemos concentrarnos en defenderla o usarla como carne de cañón mientras creamos torres defensivas o más unidades. La lástima es que este desarrollo superadictivo solo se aprovecha en un modo historia que dura unas 5 horas, batallas contra la CPU (el modo Skirmish) y **partidas locales a dobles** (uno jugando en la tele y otro en el mando de Wii U). Así, Sword & Soldiers II queda simplemente como un buen juego que, con más contenido, habría sido un juegazo.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Sprites 2D dignos del mejor cómic de humor. Brillantes.

Diversión ★★★☆
Es muy, muy adictivo, aunque a largo plazo le faltan opciones.

Sonido ★★★☆
Las voces (en inglés) y la música contribuyen a la comicidad.

Duración ★★☆☆
Entre campaña y otros modos, calcula 10 horas. Sabe a poco.

Control perfecto, más profundidad de lo que parece y juego a dobles en modo local.

Está en inglés y, en general, se hace corto en duración y opciones de juego.

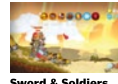
Nuestra opinión

Estrategia muy bien adaptada a tu consola

Romino ha dado con una gran fórmula para adaptar la estrategia en tiempo real a los controles de una consola, y el resultado es un juego divertidísimo y adictivo... que dura poquito.

Te gustará...

Más que...



Sword & Soldiers

Menos que...



Little Inferno

Total

79

EL DATO
En su huida, Born recorrerá cinco bellos escenarios que irán de lo natural a lo urbano.



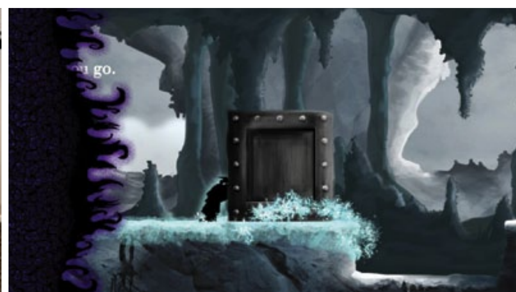
Nihilumbra mezcla saltos 2D y puzles. Born aprenderá a dominar cinco colores con los que pintar las superficias y modificar así sus características.



Manejamos a Born con stick y botones y pintamos el escenario con la pantalla táctil. Existe un modo para dos jugadores en el que uno maneja a Born y otro pinta.







Nintendo eShop



Descargas WiiU

7

Género **Plataformas**
Compañía **Beautifun**
Jugadores **1-2**
Precio **8,99 €**
beautifungames.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★☆☆
Duración	★★☆☆

Valoración

Una aventura que logra enganchar por el brillante planteamiento de sus puzles y por su profunda historia.

Total
83

Nihilumbra

¡Corre, la oscuridad te pisa los talones!

El Vacío es un lugar oscuro, frío y terriblemente solitario. Por eso, Born, un ser que ha logrado escapar de él, hará lo imposible por evitar que le atrape. Pero su huida es terrible, porque el Vació, en su **incansable persecución**, acaba engullendo cada parte del mundo por la que Born pasa. Este es el argumento de Nihilumbra, a la vez bonito y triste. Pero Born, su protagonista, quizá encuentre un rayo de esperanza... si tú le ayudas.

Dar color al mundo

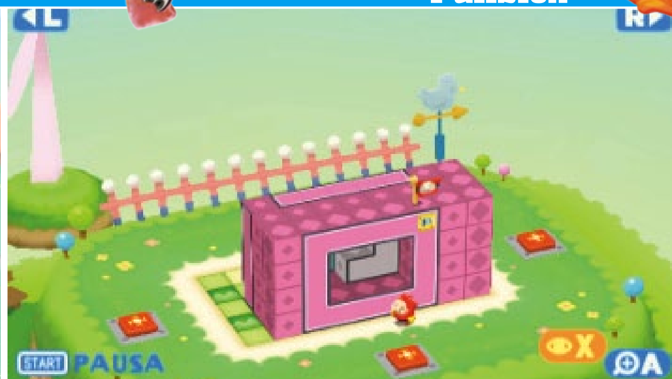
Born empieza con habilidades básicas: andar, saltar y empujar bloques. Pero pronto encontrará una flor que le permitirá **pintar las paredes y suelos** del escenario de azul, y al mismo tiempo hacerlas resbaladizas. Así, al caminar sobre ellas, Born cogerá carrerilla y saltará más lejos, o deslizará bloques pesados. Poco a poco, Born aprenderá a pintar con nuevos colores que dotarán a las superficies de diferentes características. Y tendremos que descubrir cómo usarlas en cada situación, convirtiendo **cada momento en un puzle** y retando a nuestra imaginación, porque un mismo color puede tener varios usos, y casi todas las situaciones tienen más de una solución. Así, Nihilumbra nos sumerge en una sabia mezcla de **saltos y puzles**, que se completa con un genial control (pintamos directamente sobre la pantalla táctil), para lograr una genial experiencia jugable.



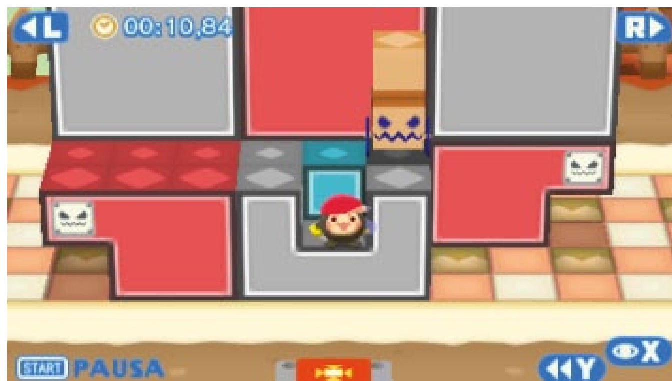
La voz en off (en inglés, el juego no se ha traducido), completa una ambientación de cuento de hadas con toques tristes y oscuros.



Para alcanzar la bandera de cada nivel, saltamos entre los bloques y los estiramos a lo ancho o a lo largo intentando crear el camino correcto.



Con los botones L y R giramos la cámara, algo que nos viene de maravilla, porque cada escenario tiene diferente profundidad, y hay que tenerla en cuenta.





Fullblox

¡Piensa para llegar a lo más alto!

EL DATO
El editor del juego nos permite diseñar niveles y compartirlos convertidos en códigos QR.

Nintendo eShop



3

Género **Puzle**
Compañía **Intelligent S.**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Sonido	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración

Un puzle con toques plataformeros, mecánica sencilla, alto desafío y gran adicción. ¡Un buen cierre de trilogía!

Total **81**

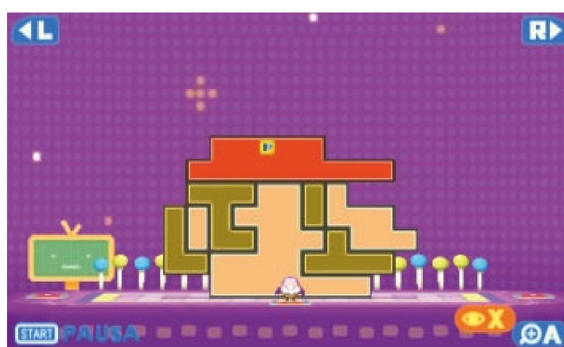
Los fans de 3DS aficionados a los juegos de puzles conocemos bien a Millo, el particular luchador de Sumo que protagonizó Fallblox y Pullblox. Pues bien, este peculiar héroe vuelve con la misma obsesión de siempre: **alcanzar la bandera** colocada en lo más alto de niveles formados por bloques. Para ello, cuenta con su capacidad de salto (no muy allá) y con una nueva habilidad: ahora es capaz de estirar cada bloque hasta dos veces a lo largo o a lo ancho, suficiente para progresar en el juego... ¡si somos lo bastante listos!

Pruébalo gratis

Los primeros niveles de Fullblox, que puedes **bajarte gratis** de la eShop de 3DS, son una toma de contacto para que te hagas con la mecánica. Pero lo bueno empieza con los **niveles de pago**, divididos en cuatro lotes: Galería de Arte, Fortaleza Mecánica y Expo NES, (2,99 euros cada uno) y Zona de Arte (es el que más niveles tiene, 100, y cuesta 4,99). Si los compramos todos en pack, la cosa se queda en 9,99, ¡y son 250 niveles! La dificultad aumenta según aparecen interruptores con efectos diferentes en los bloques, y llega a ser realmente exigente, hasta el punto de tener que **pensar cada movimiento** si no queremos reiniciar el nivel. Un reto de altura... nunca mejor dicho.

Trailers





Todo un clásico de esta serie: los niveles del pack Expo NES presentan puzles con la forma de sprites míticos de 8 bits.

Guía de compras

TOP 5 NUESTROS FAVORITOS





RAFAEL AZNAR

1. Monster Hunter 4 Ultimate
2. Zelda Majora's Mask 3D
3. Super Smash Bros for Wii U
4. Bayonetta 2
5. Splatoon





GUSTAVO ACERO

1. Splatoon
2. Super Smash Bros for Wii U
3. Mario Kart 8
4. Trine Enchanted Edition
5. BOXBOY!





ROBERTO ANDERSON

1. Inazuma Eleven GO Chrono Stones
2. Code Name S.T.E.A.M.
3. Zelda: Majora's Mask
4. Shin Megami Tensei IV
5. Splatoon

Wii



Revisa la lista por si aún te falta algún imprescindible de su catálogo.

Nombre	Número	Nota
Amazing Spider-Man	237	70
Bit.Trip Complete	234	86
Call of Duty Black Ops	234	92
deBlob 2 The Underground	220	86
Disney Epic Mickey	218	92
Disney Epic Mickey 2	243	80
Donkey Kong Country Returns	218	94
Goldeneye 007	217	93
Inazuma Eleven Strikers	**239**	**82**
El fenómeno llega a Wii en un arcade de fútbol con equipos de la serie original y de Inazuma Eleven Go! Tan espectacular como en la tele.		
Kirby Epic Yarn	220	88
Kirby's Adventure	230	84
La-Mulana (Wii Ware)	241	90
Last Story	232	95
LEGO Batman 2 DC Superheroes	237	86
LEGO El Señor de los Anillos	243	89
LEGO Harry Potter Años 5-7	230	83
Mario & Sonic en los JJOO 2012	229	89
Mario Party 9	233	88
Metroid Other M	215	94
Monster Hunter Tri	210	95
NBA 2K13	241	80
New Super Mario Bros. Wii	230	95
Pandora's Tower	235	86
Phineas & Ferb A través...	227	78
Project Zero II Wii Edition	236	90
Retro City Rampage (Wii Ware)	246	70
Red Steel 2	209	86
Silent Hill Shattered Memories	207	88
Skylanders Giants	241	88
Skylanders Swap Force	Disponible	
Skylanders Trap Team	Disponible	
Sonic Colours	217	93
Spider-Man Edge of Time	228	80
Super Mario Galaxy	188	99
Wii Party	216	90
Wii Play Motion	225	82
WWE All-Stars	223	81
Xenoblade Chronicles	226	90

Wii U



La llegada de Splatoon revoluciona Wii U como ningún juego antes.

Nombre	Número	Nota
Affordable Space Adv. (eShop)	272	90
Armillo (eShop)	264	80
Assassin's Creed IV	**256**	**89**
El mar Caribe en el siglo XVIII es el escenario de esta completísima aventura llena de piratas, asesinos, abordajes... y templarios.		
Batman Arkham City	242	90
Batman Arkham Origins	255	92
Bayonetta 2	**266**	**95**
El beat'em up perfecto existe, una aventura en la que estilo y espectáculo de funden con un sistema de combate muy profundo. Y tiene online.		
Bit.Trip Presents Runner 2 (eShop)	248	90
Call of Duty Ghosts	266	89
Captain Toad	268	90
Citizens of Earth (eShop)	270	81
Child of Light (eShop)	261	80
Darksiders II	242	90
Disney Infinity 2.0	266	86
DKC Tropical Freeze	**258**	**94**
El juego de plataformas más puro, retador y emocionante lo protagoniza una familia de simios llena de carisma. Y solo puedes jugarlo en Wii U.		
Ducktales (eShop)	251	89
Epic Mickey 2 El retorno de dos...	243	79
F1 Race Stars	257	69
Game & Wario	249	80
Guacamelee	263	90
Hyrule Warriors	265	85
Injustice Gods Among Us	247	89
Just Dance 2015	267	80
Knytt Underground	257	80
La LEGO Película	258	83
Little Inferno (eShop)	243	81
LEGO Batman 3	268	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	87
Mario & Sonic en los JJOO	255	79
Mario Kart 8	**261**	**95**
Nintendo utiliza el poder de Wii U para crear el Mario Kart más bonito, divertido y con más opciones. Y con el mejor online del mundo.		

Nombre	Número	Nota
Mario Party 10	271	85
Mario vs. Donkey Kong TS	272	78
Monster Hunter 3 Ultimate	246	92
Need For Speed Most Wanted U	246	90
NES Remix (eShop)	257	85
NES Remix 2 (eShop)	261	86
New Super Mario Bros. U	**242**	**93**
Mario se supera en su mejor y más profunda aventura 2D en años. Con geniales desafíos para un jugador y un modo multijugador supremo.		
Nihilumbra	274	83
Nintendo Land	242	90
Pikmin 3	**250**	**93**
Dirige a Pikmin de cinco tipos en una mezcla magistral de exploración, estrategia y puzles. Es un juego único y, sí, sus protas son encantadores.		
Pokémon Rumble U (eShop)	252	70
Rayman Legends	252	94
Resident Evil Revelations HD	248	82
Scram Kitty (eShop)	262	82
Scribblenauts Unlimited	256	85
Shovel Knight (eShop)	264	90
Skylanders Trap Team	266	86
Sonic All-Stars Racing Transformed	242	88
Sonic Lost World	254	84
Splatoon	**274**	**95**
Nintendo renueva los shooters online con el juego más colorido y fresco de año. Prepara tus armas de pintura y lánzate a jugar sin parar.		
Steamworld Dig (eShop)	265	86
Super Mario 3D World	255	94
Super Smash Bros. for Wii U	**268**	**97**
El juego de lucha más grande de todos los tiempos, con el elenco de personajes más completo, una jugabilidad explosiva y el mejor multijugador.		
Swords & Soldiers II (eShop)	274	79
Teslagrad (eShop)	266	85
The Wonderful 101	**252**	**92**
Podríamos decir que es de Kamiya, que desborda originalidad, que aprovecha el gamepad a tope... pero nos quedamos con su personalidad.		
Trine 2 Director's Cut (eShop)	243	91
Unepic (eShop)	258	81
Watch Dogs	268	84
Wii Fit U	256	80
Wii Sports Club	263	86
Zelda The Wind Waker HD	270	92

Nuevas entradas del mes

- **Splatoon: ¿es el juego de año para Wii U?**
- **Divertida aventura con dinos en 3DS: Fossil Fighters.**
- **Sword & Soldiers II, estrategia accesible en Wii U.**
- **Fullblox, un imprescible si te gustan los puzles.**
- **Nihilumbra: Wii U te ofrece una aventura distinta.**



3DS



Fossil Fighters anima el mes con su atractivo coleccionismo de dinosaurios.

Nombre	Número	Nota
Ace Attorney Trilogy (eShop)	269	80
Aliens Infestation (DS)	228	81
Animal Crossing New Leaf	**249**	**93**
 Algo más que un juego: vive una vida virtual en un pueblo en el que ya no solo te relacionas con los vecinos, ahora eres el alcalde y tienes que cuidarlo. Y con infinidad de opciones.		
Azure Striker Gunvolt (3DS)	272	84
Batman Arkham Origins Blackgate	254	80
Bit.Trip Saga	235	80
Bravely Default	255	90
Bugs Vs. Tanks (eShop)	251	75
Castlevania Mirror of Fate	245	93
Cave Story 3D	230	89
Citizens of Earth	270	81
Code of Princess (eShop)	247	83
Colors! 3D	235	90
Dead or Alive Dimensions	247	89
Disney Magical World	266	84
Donkey Kong Country Returns 3D	248	93
Ecco The Dolphin 3D Classic (eShop)	257	78
Epic Mickey Mundo Misterio	242	88
Etrian Odissey IV	252	85
Excitebike (3D Classics)	234	80
Fantasy Life	265	93
Fire Emblem Awakening	**247**	**93**
 Una magistral muestra de rol y estrategia por turnos. La magnífica historia se une a un sistema de combate profundísimo, en el que las relaciones entre personajes son clave.		
Fossil Fighters Frontier	274	80
Fullblox	274	81
Gunman Clive 2 (eShop)	271	83
Heroes of Ruin	236	88
Hora de Aventuras	256	65
Inazuma Eleven 3	253	87
Inazuma Eleven 3 Amenaza del Ogro	258	87
Inazuma Eleven GO	262	91
Inazuma Eleven GO 2	272	90
Kid Icarus (3D Classics)	234	80
Kid Icarus Uprising	247	95
Kirby's Adventure (3D Classics)	230	85
Kirby Triple Deluxe	261	84
Kingdom Hearts 3D	238	89

Nombre	Número	Nota
Kokuga (eShop)	251	82
LEGO Batman 3	268	75
LEGO City Undercover The Chase...	247	80
LEGO Harry Potter Años 5-7	231	84
LEGO Legends of Chima	251	79
LEGO Marvel Super Heroes	255	84
Liberation Maiden (eShop)	241	81
Luigi's Mansion 2	**246**	**92**
 Luigi explora mansiones habitadas por los fantasmas más aterradores... y dvertidos. Menos mal que puede aspirarlos con su Succionaentes 5000, con el que también resuleve puzles.		
Mario Kart 7	**230**	**96**
 Imprescindibles las carreras, más competidas que nunca, de nuestros chicos favoritos. Volar y bucear son solo algunos de los alicientes, pero lo mejor es vivirlo. ¡Qué grande!		
Mario Tennis Open	235	91
Mario Golf World Tour	261	82
Mario Party Island Tour	257	81
Mario & Luigi Dream Team Bros	**250**	**92**
 Mario se sumerge en los sueños de Luigi en el juego de rol con más sentido del humor de 3DS. Sus combates por turnos son divertisísimos gracias a los disparatados ataques de Luigi.		
Mario Vs. Donkey Kong TP	272	78
Metal Gear Solid Snake Eater 3D	233	92
Mighty Gunvolt (eShop)	272	79
Mighty Switch Force (eShop)	231	85
Mighty Switch Force 2	250	85
Mutant Mudds (eShop)	237	83
Monster Hunter 3 Ultimate	246	91
Monster Hunter 4 Ultimate	270	93
Naruto Shippuden 3D The New Era	224	79
Need for Speed The Run	230	85
New Art Academy	238	80
New Style Boutique	241	83
New Super Mario Bros. 2	**238**	**93**
 El héroe vuelve a su género favorito, las plataformas, en un título 2D con la mecánica de siempre... ¡y más monedas que nunca! ¿Podrás coger un millón? Y con cooperativo local.		
OlliOlli (eShop)	272	80
One Piece Unlimited World Red	262	82
Paper Mario Sticker Stars	242	93
Persona Q	268	87
Phoenix Wright Ace Attorney DD	254	85
Pokémon Rubi Omega / Zafiro Alfa	268	92
Pokémon Shuffle (eShop)	271	75
Pokémon X & Y	253	96
Pr. Layton Máscara de los Prodigios	240	92

Nombre	Número	Nota
Pr. Layton y los Ashalanti	**255**	**93**
 La aventura definitiva del Profesor Layton, con más puzles, la exploración más completa... y la historia que cierra su segunda trilogía. El mejor de la serie, y un cierre perfecto.		
Project X Zone	249	78
Pullblox (eShop)	231	87
Puzzle Bobble Universe	225	73
Pilotwings Resort	222	85
RAdar Pokémon (eShop)	241	75
Rayman 3D	222	77
Rayman Origins	236	85
Resident Evil Revelations	**231**	**92**
 La saga Resident Evil encuentra el equilibrio perfecto entre terror, supervivencia y acción en una gran aventura compatible con el Circle Pad. Y con modo extra para dos jugadores.		
Resident Evil The Mercenaries 3D	225	83
Rhythm Thief	234	85
Rune Factory 4 (eShop)	269	82
Shantae & The Pirate's Curse	270	80
Shin Megami Tensei IV	268	90
Skylanders Trap Team	266	85
Siesta Fiesta (eShop)	264	90
Sonic & All-Stars Racing Trans.	245	78
Sonic Generations	229	90
Sonic Lost World	254	78
Spirit Camera La Memoria Maldita	236	70
StarFox 64 3D	227	91
Street of Rage 3D Classic (eShop)	257	85
Super Pokémon Rumble	230	77
Super Mario 3D Land	229	95
Super Smash Bros. for 3DS	266	96
Super Street Fighter IV	221	94
Tekken 3D Prime Edition	232	90
Tetris Ultimate	268	80
Theatrhythm Final Fantasy CC	265	88
The "Denpa" Men 3	262	84
Tomodachi Life	262	90
Ultimate NES Remix	267	86
VVVVVV (eShop)	236	90
Virtue's Last Reward	246	88
Xenoblade Chrocicles 3D (New 3DS)	272	91
Zelda A Link Between Worlds	**255**	**95**
 El regreso al mundo de A Link to the Past ha resultado tremendamente innovador. Estamos ante el juego de Zelda más abierto que se ha diseñado para esta generación.		
Zelda Majora's Mask 3D	270	94
Zelda Ocarina of Time 3D	224	96

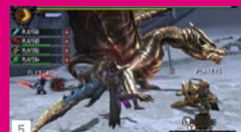
TOP 10
LOS MEJORES JUEGOS ONLINE


1 Splatoon (Wii U)


2 Mario Kart 8 (Wii U)


3 Super Smash Bros. (Wii U/3DS)


4 Pokémon ROZA (3DS)


5 Monster Hunter 4 (3DS)


6 Mario Kart 7 (3DS)


7 Wii Sports Club (Wii U)


8 Bayonetta 2 (Wii U)


9 Kid Icarus Uprising (3DS)


10 Super Street Fighter IV (3DS)



EL DATO
Es sólo el tercer juego que Yoshi protagoniza en solitario. Los dos anteriores datan de 1998 y 2005.

Wii U
- PLATAFORMAS
- NINTENDO
- 26 DE JUNIO

Yoshi's Woolly World

El dinosaurio más querido va a por lana.

Yoshi es uno de los personajes más queridos del reino nintendero, pero siempre ha sido más de reuniones como Smash Bros o Mario Party, o incluso de hacer de niñera y protector de Mario, que de protagonizar juegos en solitario. Por suerte, Wii U va a recibir un nuevo título del entrañable dinosaurio. El juego, que lleva en desarrollo desde 2012, ha corrido a cargo de Good-Feel, estudio que ya nos maravilló con su particular reinterpretación de Kirby en el aclamado Epic Yarn. Pues bien, siguiendo un poco la línea de aquel juego de Wii, Woolly World lo apostará todo a una estética de tejidos. Así, el protagonista será un adorable muñeco de lana, mientras que los escenarios harán gala de todo tipo de materiales, también con la lana como principal protagonista. Nosotros hemos tenido ocasión de ver ya los cuatro primeros mundos y os lo anticipamos desde ya: estamos ante uno de los grandes de títuos de Wii U para 2015.

Plataformas clásicas

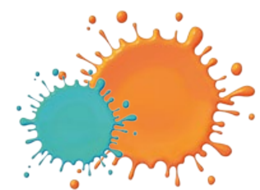
El desarrollo 2D recordará al de los mejores plataformas de Nintendo. Los saltos serán clave,

El protagonista será como un pequeño peluche. Sus gestos, sus gritos o sus tembleques os harán sonreír continuamente.



Disfraces de amiibo

Como ya sucedió en Mario Kart 8, la **compatibilidad de amiibo con el juego se traducirá en nuevas apariencias para Yoshi**, que seguirán los patrones de colores de los personajes en cuestión. A priori, funcionarán casi todas las figuras.







Los Shy Guy se convertirán en nuestra comida predilecta, pues los habrá a patadas.





En ciertas fases, Yoshi aumentará su tamaño de forma considerable y podrá arrasar con todo, a coletazo limpio.



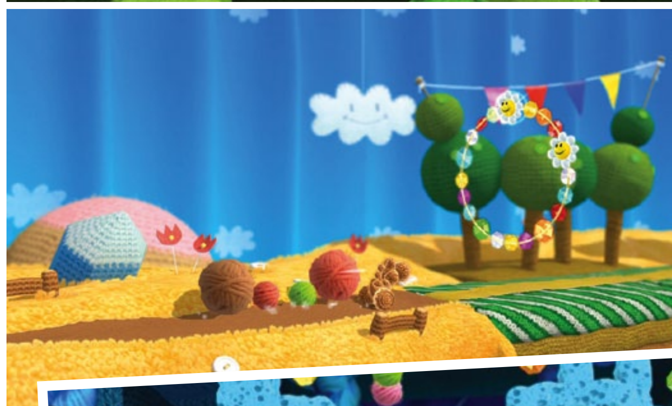
EL DESARROLLO HA CORRIDO A CARGO DE GOOD-FEEL, QUE YA NOS MARAVILLÓ CON SU REINTERPRETACIÓN DE KIRBY EN EPIC YARN, PARA WII




Habrá dos jefes finales por cada mundo. Para derrotarlos, tendremos que tirarlos al suelo y golpearlos tres veces con el poderoso salto bomba.











Mundo de confección

Cualquier material textil que se os venga a la mente estará presente: lana, hilo, algodón, velcro, esparto, fieltro, nylon, cremalleras, lentejuelas, botones, esponjas... Woolly World se postula como favorito a juego más bonito de 2015.

pero paralelamente será fundamental el lanzamiento de ovillos de lana, que harán la función de los huevos en anteriores aventuras: servirán para activar mecanismos, derrotar a los enemigos, hacer aparecer plataformas... En general, la dificultad será baja, sobre todo porque Yoshi podrá encadenar pataleos infinitos para mantenerse en el aire. Ideal para los más pequeños de la casa.

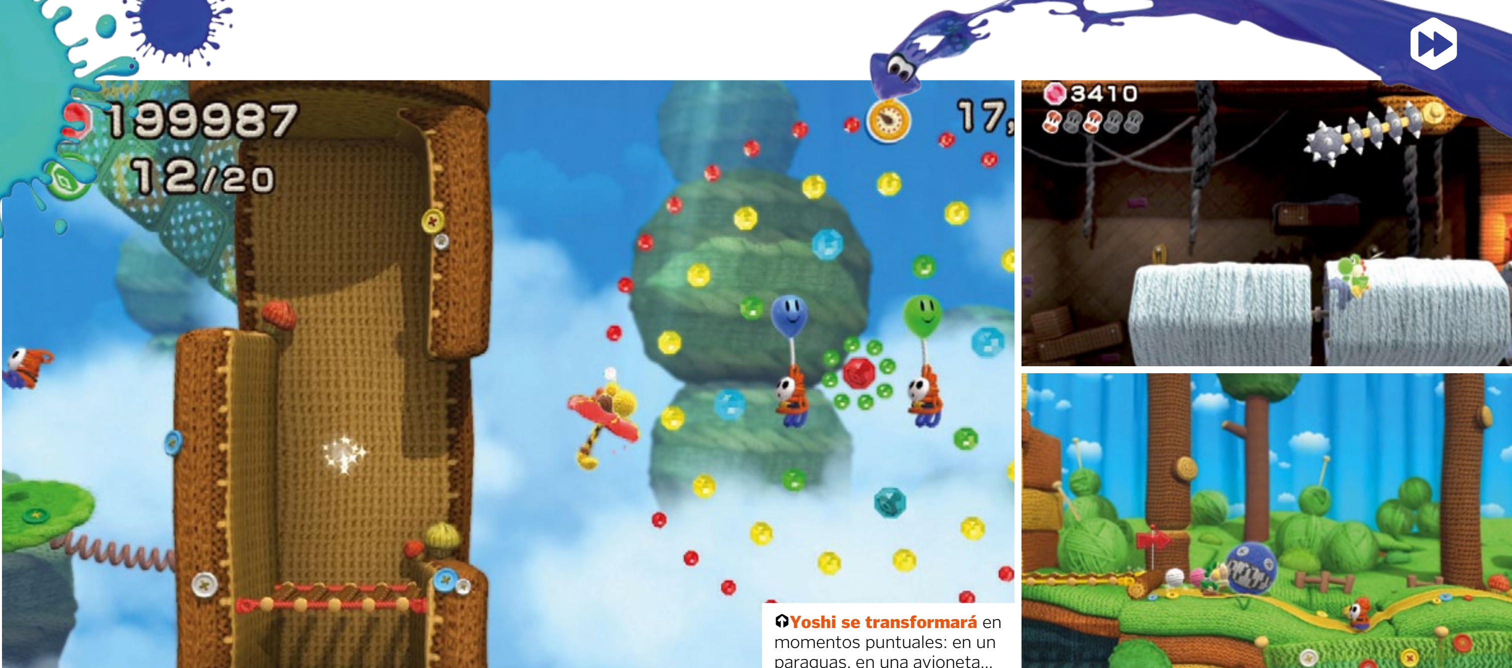
Dinosaurios muy unidos

Uno de los puntos fuertes del juego será su cooperativo local, que permitirá que un segundo Yoshi se una a la partida. Así, podremos tragarnos a nuestro compañero para llevar a cabo estrategias con las que llegar más fácilmente a los lugares más recónditos, una gran ayuda de cara a encontrar las flores, las madejas y los sellos coleccionables de cada nivel (que supondrán un reto algo mayor). Vamos, que Yoshi irá a por lana en Wii U y, al contrario que en el dicho, parece que no saldrá trasquilado.

Primera impresión

Es una auténtica monería.
La dificultad es algo baja.

➲Habrá Yoshis de 70 colores. En gran medida, se desbloquearán recolectando las madejas de lana que habrá en cada fase.



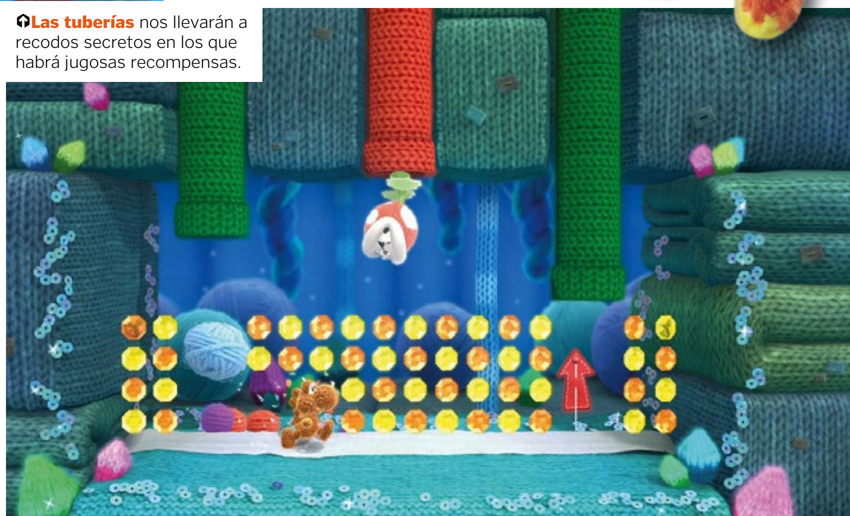
Yoshi se transformará en momentos puntuales: en un paraguas, en una avioneta...





MADEJAS DE LANA, FLORES Y SELLOS SERÁN LOS TIPOS DE COLECCIONABLE QUE VEREMOS EN CADA NIVEL

Las tuberías nos llevarán a recodos secretos en los que habrá jugosas recompensas.









PLATAFORMAS CON ESTILO

De todos los juegos que han salido este año para Wii U, no tengo ninguna duda de que éste va a ser el mejor. No es sólo que los gráficos lanudos entren por los ojos, sino que cada nivel es distinto a los demás, gracias a una gran variedad de mecánicas. Su carisma nos tiene totalmente embelesados.

EL DATO
Visitaremos planetas míticos de los Episodios I al III: Geonosis, Coruscant, Tatooine y Naboo.

La luz de nuestro sable brilla más que nunca al luchar contra cientos de villanos.

Wii U
AVENTURA
DISNEY
VERANO 2015

Disney Infinity 3.0

Twilight of the Republic

¡Sables láser y batallas espaciales!



El poder está en tu mando

Nuestro **Wii U Gamepad** se convierte en el volante perfecto para conducir los vehículos y naves característicos de Star Wars. Además, es ideal para construir en la Toy Box de forma táctil.



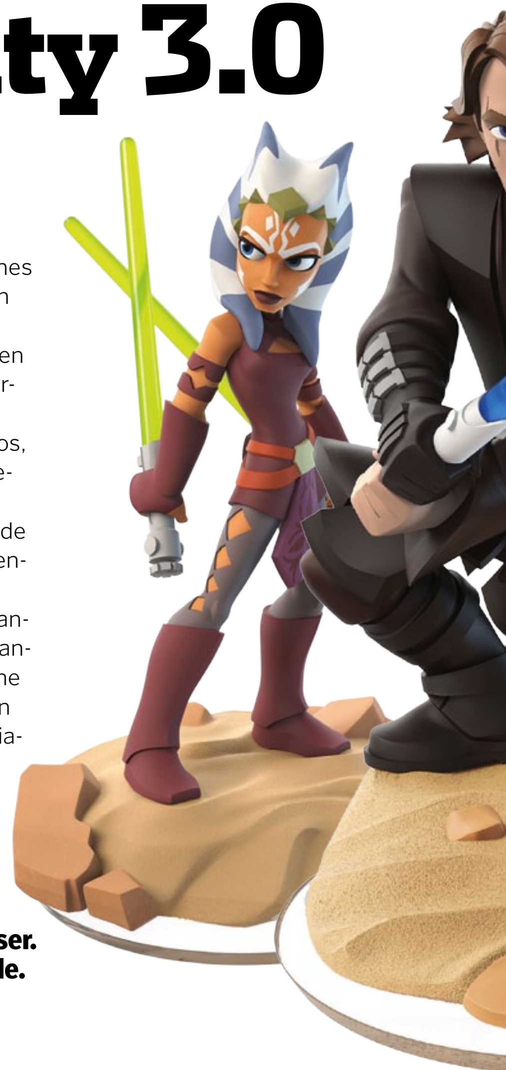
La Fuerza está con nosotros en Disney Infinity 3.0. En Twilight of the Republic, el playset incluido en el Starter Pack, nos uniremos a Anakin Skywalker, Ahsoka Tano (las dos figuras incluidas en el Starter Pack), Obi-Wan Kenobi, Yoda y Darth Maul, en una aventura galáctica en la que descubriremos ocultos secretos y nos batiremos en duelos de sable láser contra los enemigos de la República. Combates, exploración, plataformas y juegos de lógica nos esperan mientras viajamos por icónicas localizaciones de los Episodios I al III: Geonosis, Coruscant, Tatooine y Naboo.

Duelos de sable láser

Disney Infinity 3.0 ha dado un salto en su sistema de combate. Ahora manejamos las armas con más rapidez y fluidez. Además, nuestros personajes han aprendido nuevos combos y animaciones contando cada uno de ellos con su propio estilo y cuatro movimientos distintos. Al igual que en Disney Infinity 2.0, nuestros personajes pueden llegar hasta el nivel 20 y, cuando lo alcanzemos, se desbloqueará un poder especial para cada uno de nuestros héroes. Por último, los árboles de habilidades se siguen manteniendo, aunque son más sencillos, pero no por ello menos importantes. Pequeños cambios en la franquicia que logran que evolucione y que nos llevan a vivir una gran aventura, que además se ampliará con nuevos playsets de las películas clásicas de SW, El Despertar de la Fueza, Inside Out, Marvel...

Primera impresión

- **Luchar con los sables láser.**
- **IA de los malos mejorable.**





Héroes y vehículos de Star Wars tendrán un toque animado, pero reconocible.







DISNEY INFINITY 3.0 NOS HARÁ VIVIR ALGUNOS DE LOS MOMENTOS MÁS IMPORTANTES DE LA SAGA DE GEORGE LUCAS



Demuestra quién es el más rápido en las intensas carreras de vainas en Tatooine.



Anakin, Ahsoka y Darth Maul tendrán su propia figura al igual que Obi Wan-Kenobi y Yoda.



AVENTURA GALÁCTICA

Disney vuelve a dar una vuelta de tuerca a la franquicia y, aunque mantiene la esencia que le ha llevado al éxito, va madurando y alejándose de sus competidores más directos para empezar a volar por sí mismo. Hará las delicias de los fans de Star Wars.





EL DATO
El Starter Pack incluirá a Gandalf, Batman, Estilo Llbre y el Batmóvil, además del LEGO Portal.

Héroes de diversos mundos se unirán para combatir a una alianza de supervillanos.

Wii U
- AVENTURA
- WARNER
- OTOÑO

LEGO Dimensions

Junta las piezas de tus universos favoritos.



Muñecos al mando

Están por ver las funciones del **Wii U Gamepad** que usará el juego, pero lo que parece seguro es que no optará por el lector NFC incorporado, sino que traerá **su propio portal** para leer las minifiguras.

Si tenemos los juegos y tenemos los muñecos, ¿cuál es es el siguiente paso? Esto es lo que debieron pensar los chicos de LEGO tras ver el éxito de las figuras interactivas de Skylanders, Disney Infinity y, por supuesto, amiibo. Así que en otoño lanzarán su propio juego con este tipo de figuras aprovechando uno de sus puntos fuertes: la posibilidad de mezclar personajes de un sinfín de universos.

Viaje interdimensional

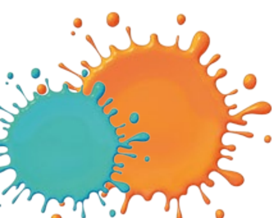
Los villanos de lo mundos de LEGO se han unido para conquistar las diversas dimensiones, y han atrapado a muchos de los héroes. Afortunadamente, tres de ellos han escapado y se disponen a rescatar a sus compañeros: Batman, Gandalf y Estilo Libre (de la LEGO Película), quienes además cuentan con la potencia del Batmóvil. Y precisamente estos tres personajes y el mítico coche de Batman vendrán en el Starter Pack del juego: serán nuevas minifiguras de LEGO con una peana especial para el portal interactivo también incluido, ¡y formado por piezas que podremos montar! Naturalmente, LEGO Dimensions se ampliará con muchos packs posteriores. Los habrá que añadirán niveles, como uno inspirado en Regreso al Futuro, otros de equipo como los de Kai y Cole de LEGO Ninjago y el Jóker y Harley Queen del Universo DC, y packs de figuras como Superman, Aquaman, Legolas, Gollum o Emmet de la LEGO Película acompañadas de algún vehículo. Las posibilidades serán enormes. ¿Quieres viajar por las dimensiones de LEGO?





Primera impresión

- **La fusión de universos.**
- **Tiene rivales muy fuertes.**









➲El mundo de Oz, la Tierra Media o el Universo DC serán algunas de las dimensiones.



SIGUIRÁ LA ESTELA DE SKYLANDERS O DISNEY INFINITY, PERO CON EL HUMOR DE LEGO



➲Este es el contenido de uno de los Level Pack: tendrá los niveles de Regreso al Futuro y vendrá con el DeLorean, el aeropatín y la minifigura de Marty McFly.



➲El Acertijo subido en un Balrog. Las uniones de villanos te harán temblar en el asiento.



ESPÍRITU DE AVENTURA

Un montón de universos interesantes y el encanto típico de las figuras y los juegos de LEGO son bazas muy importante a su favor. Se enfrentará a rivales durísimos como Disney Infinity y Skylanders, pero seguro que se hace un hueco entre los éxitos de 2015.





Así nació... Yoshi's Story

A punto de recibir Yoshi's Woolly World, es el momento ideal para ver de dónde viene todo esto del Yoshi "multitexturas".



EL DATO
Yoshi's Story vendió 2,85 millones de copias, por encima de mitos de N64 como Perfect Dark



+info
Hideki Konno fue el elegido para dirigir esta avetura. Un puesto que se ganó a pulso tras el soberbio trabajo que hizo en Super Mario Kart de SNES.

Para entender este juego necesitamos coger el DeLoran y viajar aún más atrás en el tiempo: a **1991**. En la sede de Nintendo, el genio Miyamoto y su equipo empezaron a desarrollar la continuación del mítico Super Mario World. Hablamos, claro está, de **Yoshi's Island**, el último Mario de SNES en llegar a Europa... ya que nos quedamos sin el RPG. Pero, ¿era realmente un Mario? En su momento entendimos que sí, pero el título tenía sufientes particularidades como para poder intuir que sería el primero de su propia saga. Y es que en él no manejábamos a Mario, sino a Yoshi, sobre quién montaba Baby Mario. Fue el primer juego del dino como protagonista, y el antecesor de su primera aventura en solitario.

El arte contra todo

Influido por la poderosa demostración técnica que supusieron los gráficos prerenderizados de Donkey Kong Country (SNES, 1994), Miyamoto quiso presentar Yoshi's Island con una estética que emulase **el dibujo a mano**. El éxito fue rotundo y sin duda influyó en la creación de **Yoshi's Story**. Miyamoto cedió el testigo a dos de sus hombres de confianza, **Takashi Tezuka** (productor) y **Hideki Konno** (director). El juego se diseño para la sucesora de SNES, Nintendo 64, en un tiempo en el que el sector, cegado por el increíble potencial de los desarrollos en 3D que había demostrado Super Mario 64, veía los juegos 2D como algo pasado de moda (la prueba es que ni Nintendo 64 ni GameCube tuvieron un Mario en 2D). Así que Yoshi's Story era una "rara avis", una apuesta por el desarrollo plataformero de siem-



Mantuvo la esencia clásica habitual de los plataformas 2D, aunque con gráficos 3D que nos mostraron 6 mundos muy diferentes.



Las diferentes texturas lucieron increíbles. En esta página nos movíamos por un mundo de tela, clara inspiración para la edición 'lana' de WiiU.

B.S.O.

En EEUU se comercializó un CD con 15 temas antes de que saliera el juego a la venta, luego llegó a Japón otro con 50 pistas y, por último, en Alemania se vendió uno con 28. Muy merecido trato al genial trabajo de Kazumi Totaka, también voz de Yoshi.



Personajes de cuento

Como toda historia, ésta tuvo buenos y malos. Estos son algunos de los que nos trajo este juegazo, con la calidad visual que sólo N64 podía dar en su día.



Yoshi
Elegíamos el color de nuestro héroe antes de empezar cada nivel. Había 8 en total, 6 de inicio y otros 2 desbloqueables.



Shy Guy
Todo un habitual en los juegos del universo Mario desde su debut en Doki Doki Panic.



Miss Warps
Iban numerados según lo lejos que estaban de la meta, y podíamos saltar de uno a otro.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 62 **Street Gangs**
Uno de los beat'em ups más legendarios de NES, ahora disponible en la CV de Nintendo 3DS.



pág 63 **Yoshi's Island DS**
Otra aventura del dino en la CV de Wii U, ahora acompañado de... ¡muchos bebés!







Seis huevos de Yoshi se libraron del encantamiento, cada uno de ellos con su fruta favorita. Al blanco y al negro, básicamente, les gustan todas.

Un gran héroe

Aunque nació como ayudante de Mario, Yoshi se independizó, y cuenta con una gran saga de plataformas propia.



YOSHI'S ISLAND (1995) Espectacular juegazo de SNES que inició la saga.



YOSHI'S STORY (1997) A derrotar a Bowsy sin llevar a Baby Mario encima.



YOSHI TOUCH & GO (2005) El puntero tomó el protagonismo en la portátil.



YOSHI'S ISLAND DS (2006) Una vuelta a los orígenes en toda regla.



YOSHI'S NEW ISLAND (2014) Versión 3D del estilo de siempre.



YOSHI'S WOOLLY WORLD (2015) Vuelve con fuerza... y más bonito que nunca.

pre pero con una estética gráfica solo posible en Nintendo 64. Lo que el propio **Miyamoto** llamó un juego "2,5D", con jugabilidad clásica y gráficos 3D prerenderizados.

Creando mitología

El juego salió pronto, a finales del 97 en Japón, apenas dos años después de Yoshi's Island, y mantuvo el desarrollo lateral clásico. Además, repetía el sistema de salto, la creación y lanzamiento de huevos, Yoshis de colores y una estética propia... pero sin bebés de por medio. Con la excusa de un encantamiento de Bowsy, la isla lució como **un cuento de papel** en relieve, y el resultado fue un espectáculo visual que, de nuevo, tuvo una gran personalidad. Los gráficos 3D prerenderizados sumergieron a los Yoshi's en universos con múltiples texturas que cobraron vida

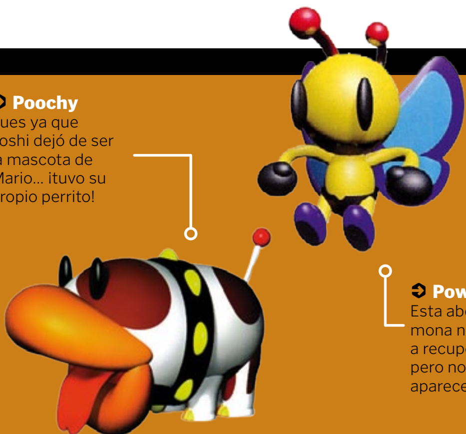


El argumento sirvió de excusa para dar forma al nuevo estilo. La idea fue hacer del juego una especie de libro de cuentos en relieve, pero en él también habría elementos de plástico, madera... o los propios Yoshi "de carne y hueso".

> CON 128MB Y USO DEL RUMBLE PACK FUE UNO DE LOS JUEGOS DE SEGUNDA HORNADA QUE MÁS PARTIDO SACÓ A NINTENDO 64

en nuestras teles, y entre las que destacaron **los mundos de tela**, precursores de títulos como Kirby's Epic Yarn, Yoshi's Woolly World e incluso éxitos de la competecia como Littel Big Planet. En cuanto a la jugablidad, innovó con el sistema de frutas y se centró más en los puzles y las puntuaciones, marcando diferencias con Mario. Y, sobre todo, supuso la consagración de Yoshi como héroe, con **un universo propio** que debía mucho al Reino Champiñón pero con personajes y elementos propios. Un mundo de magia al que pronto volveremos con Yoshi's Wolly World, el espectacular retorno de Yoshi a Wii U.

Poochy Pues ya que Yoshi dejó de ser la mascota de Mario... ¡tuvo su propio perrito!





Power Bee Esta abejita tan mona nos ayudaba a recuperar salud... pero no ha vuelto a aparecer por aquí.

Serpientes Eran plataformas móviles que cambiaban de dirección al pisarlas. Había verdes y rosas.

Shy Guy Blanco Os sonará del multijugador de Mario Kart DS, pero fue aquí cuando debutó, y lo hizo luchando en nuestro bando.





Bowsy El hijo de Bowser es el que la lió en esta ocasión. Su plan maléfico era que reinase la tristeza en la isla.

RETRO REVIEW

Las eShop de **Wii U y 3DS** han recibido versiones de este **clásico beat'em up**. Y esta de 3DS es la más perfecta.



- eShop 3DS
- Acción
- Technos
- NES
- 1989
- 4,99 €
- 1-2 jugadores

EN SU DÍA DIJERON:
"Puede parecer un juego un poco básico y lineal, pero nunca deja de ser entretenido. Tiene mucha diversión que ofrecer".
Nintendolife.com, 2008

NUESTRA OPINIÓN
Su corazón de beat'em up es sencillo, pero se arropa con gráficos encantadores y elementos de mejora del personaje. Muy disfrutable.

Nota **85**



El prota de Street Gangs es Alex, un chaval de gran corazón pero puños todavía mayores. A base de patadas, puñetazos y usando armas como cadenas, va a tener que liquidar a multitud de pandilleros.



La gran diferencia con otros beat'em ups de la época es la posibilidad de mejorar al personaje.



El estilo gráfico del juego tiene personalidad, con toques cartoon y algunas animaciones muy graciosas.

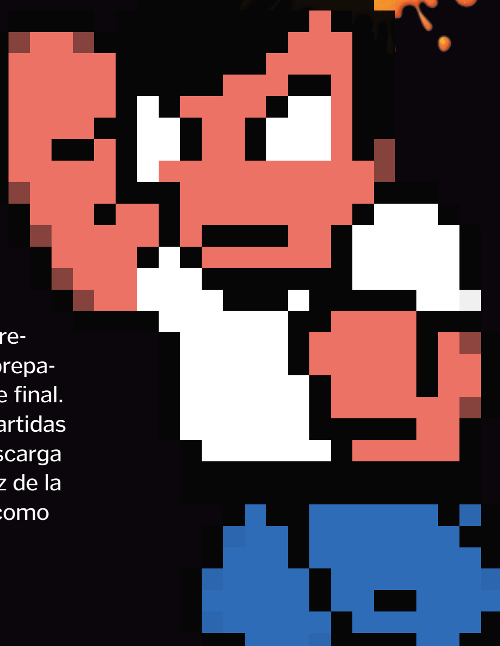
Street Gangs

Las calles de 8 bits eran lugares peligrosos.

River City ha caído en las garras de Slick y su banda, que además ha raptado a la joven Cyndi. Así que su novio, Ryan, y su amigo Alex, van a lanzarse a limpiar las calles a base de porrazos. Pero cuidado, porque pandilleros hay muchos y nuestros héroes tendrá que ir mejorando sus habilidades para salir ilesos.

Pim, pam, galleta

Street Gangs, conocido como River City Ransom en USA, es uno de los más míticos beat' em up de NES. Su mecánica es sencilla: líbrate de pandilleros a base de patadas y puñetazos combinados con saltos y sprints, o usando armas como bates. Pero, si esta mecánica ya de por sí funcionaba, el juego la enriquece con la posibilidad de aprender movimientos y mejorar las habilidades de nuestro personaje, así como con la opción de repetir niveles hasta que consideremos que los protas están a preparados para enfrentarse al jefe final. Esta versión de 3DS añade partidas a dobles mediante modo Descarga y corre a 60 MHz por 50 MHz de la versión de Wii U, quedando como una reedición excelente.



5Datos



El prota de Street Gangs es Kunio (nombre japonés de Alex), y protagonizó varios títulos en arcade y consolas. El primero, también un beat'em up, llegó a occidente con el nombre de Renegade.



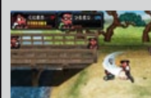
Kunio no solo repartía entre bandas callejeras, también practicó deportes como el fútbol (en el genial Nintendo World Cup) y el balón prisionero.



La compañía Technos cerró en 1996, pero ya había dejado una huella imborrable con los juegos de Kunio y otros clásicos como Double Dragon.



Aunque nunca llegó a Europa, en 2004 se lanzó un remake de Street Gangs titulado Retro City Rampage EX para GBA, producido por Million y Atlus.



Desde entonces, varios estudios han sacado juegos de Kunio. El último está a punto de llegar al mercado japonés, el beat'em up Downtown Nekketsu Jidaigeki para Nintendo 3DS.

RETRO REVIEW

Con Yoshi de moda, mola recuperar la secuela de **Super Mario World 2 Yoshi's Island** en la CV de Wii U.



- eShop Wii U
- Plataformas
- Artoon
- Game Boy Advance
- 2006
- 9,99 €
- 1 Jugador

EN SU DÍA DIJIMOS:
"Una de las mejores aventuras de saltos para DS. Con unas pocas novedades, pero respetando el estilo de los viejos juegos de plataformas 2D, este Yoshi es de lo más simpático, divertido y bonito".
Nota: 95

NUESTRA OPINIÓN
La secuela de Yoshi's Island mantuvo sus elementos jugables y añadió la gracia de jugar con cinco bebés. El diseño de niveles no es memorable, pero es un plataformas entretenido.

Nota 84



El malvado mago Kamek ha raptado a cinco bebés: Mario, Peach, Luigi, Donkey y Bowser. Yoshi debe ir rescatándolos para después aprovechar sus diferentes habilidades en niveles de puro plataformeo 2D.



La estética de dibujo a mano del primer Yoshi's Island se mantuvo, aunque no tan lograda.



El juego alternaba personajes y situaciones suficientes para ser lo bastante variado y divertido.

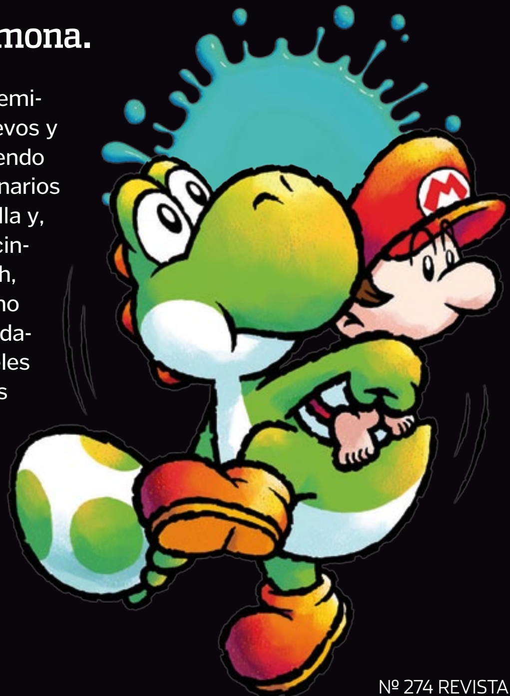
Yoshi's Island DS

Bebés y dinosaurios, la combinación más mona.

En 2006 los juegos de plataformas en 2D volvían a ser un género de moda gracias a títulos como New Super Mario Bros. Y Nintendo, con el mejor historial en el género, estaba en la posición perfecta para aprovechar semejante filón. Así que se atrevió con la secuela de uno de sus juegos más amados: Yoshi's Island.

Dinosaurio conocido

El resultado fue bueno... pero no excelente. El estudio independiente Artoon se encargó de crear en DS un plataformas que recuperaba todos los elementos jugables del original (incluida la capacidad de Yoshi de zamparse a sus enemigos para convertirlos en huevos y luego lanzarlos), pero añadiendo dos claves propias: los escenarios se mostraban a doble pantalla y, además, Yoshi rescataba a cinco bebés (Mario, Luigi, Peach, Bowser y Donkey), y cada uno le otorgaba diferentes habilidades. Así, durante los 40 niveles del juego (más unos cuantos niveles secretos), disfrutamos de un juego variado y entretenido, aunque poco sorprendente (recicla mucho de su predecesor) y que gráficamente no llega a ser tan bonito.



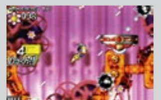
5 Datos



Yoshi nació en el primer Super Mario World, (SNES, 1990). Con la secuela de ese juego, SMW2 Yoshi's Island (SNES, 1995) pasó a un rol protagonista como protector de Baby Mario.



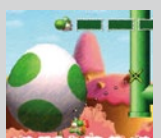
Yoshi's Island DS fue desarrollado por Artoon, estudio fundado por el "ex"de SEGA Naoto Ohshima, diseñador de personajes de Sonic The Hedgehog.



El primer juego de Artoon fue el plataformas Pinobee (GBA, 2001), protagonizado por una abeja.



El último juego del estudio fue FlingSmash! (Wii, 2011), una mezcla de acción y pinball. El estudio fue absorbido por AQ Interactive.



Ohshima, por su parte, ya había fundado Arzest, otro estudio independiente junto al que Nintendo desarrolló Yoshi's New Island (3DS, 2014).



Comunidad

Splatoon ha salpicado la revista de pintura, ¡pero no le perdáis el hilo a Yoshi! Este mes os traemos las mejores pinceladas de Miiverse, una entrevista llena de color y el consultorio más freesco.

Calamartistas de Splatoon

Mirad lo que pasa cuando los inklings cambian el rodillo por la brocha en Art Academy Sketch Pad:



Las noches en Cromópolis son un festival de como el que ha plasmado *metroidvictim83*... y como los que se celebrarán en el juego a partir del 27 de junio. ¿En qué bando competiréis primero: rockeros o fans del pop?



Ya sabéis cómo sirven los perritos calientes en las ferias de verano que están a la vuelta de la esquina, si es que lográis despegaros del GamePad. Divertidísima creación culinaria de *pepokabocha*, digna de MasterChef.



¿Existen mayores rivales que un inkling con Rodillo y otro armado con un Cargatintas? De nuevo, el crack de *pepokabocha* revoluciona la comunidad de Splatoon en Art Academy con este cuadro hecho a punterazo limpio.

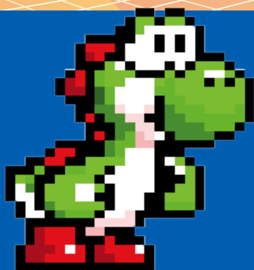


"¿Estáis preparados?" Nuestro artista del mes hace triplete con esta genial inkling "emo" que nos desafía a cambiarle el tinte morado por el de nuestro Lanzatintas. Por cierto, ¡hay que encargarle ese colgante a Eri!

SE BUSCA



Buscando a Kirby (nº 273)
El mes pasado se nos fue la olla... de vapor: el de Code Name S.T.E.A.M., cuyo análisis escondía ese puntito rosa sobre el pistolón de Fleming. Felicidades a todos los que subisteis vuestra foto a Twitter con la etiqueta **#BuscandoaKirby.** Ya quisiera tener vuestra vista el Rey Dedede.



Y este mes: ¡Yoshi!
Que empiece el reto: Yoshi's Woolly World está a punto de cruz en Wii U, pero no le dará tiempo a engaLANArse si no encontráis su versión pixelada entre las páginas de este número. El hashtag de este mes es **#BuscandoaYoshi**. ¡Mucha suerte!

Los linces del mes

- Blue (MagnoBright)
- Elián Naval
- Firexal07
- Notice me,Shulk
- Iván [Another hylian]
- Drumiel91
- Alcan
- Alvinoconvino
- Shun Goku Satsu
- Daniel Pérez
- Maestro ilusionista
- Cherry Bomb
- Sr. Juliont98
- Daniel Fernández
- SergioFer
- Adrián Nintendero
- NPC-Ángelobravo
- Raul_Moustache7
- GerykXD
- Álvaro XD
- AMWorldGames
- Guille205rallye
- Manuel Martín V.
- Jesús Arellano
- Patricia Rincón
- Mónica de la Riva

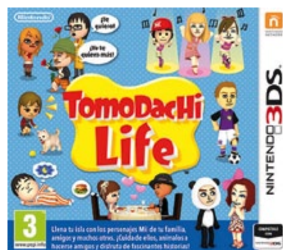
Nintendera del mes

"Para mí, Splatoon es el juego del año"

Como inkling, ¿qué te está pareciendo Splatoon?
Sólo os digo una cosa... Para mí, ¡es el juego del año! ¡Por fin nos ha llegado un shooter para los nintenderos! Lo que más me gusta es que al fin machacaré a mi novio Dain y a mis amigos en un juego de tiros de mi estilo. ¡Que se preparen!

Tomodachi Life te hizo YouTuber, ¿pero qué juego te hizo nintendera?
Mario Bros, para la antigua Nintendo. Recuerdo que, con cuatro años, nos pusimos malitos en el cole mi vecino y yo y nos llevaron a casa. Nos pusimos a jugar al Mario Bros ¡y se nos pasaron todos los males! Y eso es cosa de mi madre, que también es nintendera 100%.

¿Qué tiene Nintendo que no tengan las demás?
Para mí, es la compañía más completa. Tiene juegos para pequeños y para mayores, con una estética llena de color y consolas para todos los gustos. Si te gustan las consolas, te gusta Nintendo.

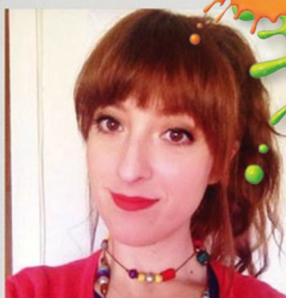


Me encantan Tomodachi, AC y Mario, pero mi favorito es Zelda.

¿Qué sagas te gustaría que volvieran a Wii U?
Esta pregunta es difícil, porque lo bueno que tiene Nintendo es que sabe satisfacernos a los nintenderos sacando remakes o nuevas sagas de nuestros juegos favoritos. ¡Yo quiero más y más de Zelda! Y Tomodachi, y Animal Crossing, y... ¡Jo! ¿Por qué elegir? ¡De todos!

Cuéntanos qué es la "maldición pomelo" que sufres cuando juegas...
Ay, mi amiga la maldición pomelo... En mi casa, alguien "pomelo" es alguien que esta áspero, amargo... Y justo mi archipiélago de Tomodachi se llama así, por eso en mi isla pasan cosas tan malas. ¡Estamos bajo su maldición! Hace que mis Miis rompan, discutan, estén tristes... ¡Y es contagiosa entre mis suscriptores! ¡Así que cuidado!

¿Cuántas horas diarias dedicas a jugar? ¿Y a tu canal de YouTube?
¡Necesito que el día tenga 29 horas! En mi tiempo libre siempre he sido una "gamer" y he pasado muchas horas jugando. Ahora con YouTube, reparto ese tiempo entre jugar para mis seguidores y editar los vídeos del canal. Hoy por hoy dedico unas seis horas diarias a jugar, ya que editar tiene mucho trabajo, ¡pero a mí me chifla!



LILI CROSSING

Nombre real: **Alejandra**
Edad: **29 años**
Ciudad: **Madrid**
Canal de Youtube: **Lili Crossing**
ID de Miiverse: **LiliCrossing1**

Acabas de cumplir un año con más de 25.000 suscriptores. ¿Cuál crees que es la clave de tu éxito?
¡Madre mía! ¡¡No tengo ni idea!! Creo que he tenido muchísima suerte con los suscriptores que tengo... Son lo mejor de esta tierra y para mí somos una familia, ¡el ejército lilero! Lo único que se me ocurre es: sentir pasión y trabajar duro por conseguir nuestros sueños... Si no te rindes, puedes conseguir lo que ni siquiera pudiste imaginar.



Mis juegos más esperados son Yoshi's Woolly World, AC: Happy Home Designer y el nuevo Zelda.

¿A quién nominas como Nintentero/a del mes?
Aún soy novatilla en este mundo y no conozco a muchos, pero nomino a un amor de persona que también disfruta mucho con el universo Nintendo. Redoble de tambores: ¡Sylkeka89!

Fe de erratas: En el pasado número, la última respuesta del Nintendero del Mes, DonTomasGamer, quedó cortada. Sus cuatro nominados eran: "Djprieto y Neta, Davrix23, HelldogManquess y HermanosConsolas". ¡Mil disculpas!

¿Niño o calamar?

Por Gustarfox

"Nintendo sólo sabe hacer Marios", decían los *haters*. Ahora se comen sus palabras con calamares, mientras los demás nos ponemos perdidos de tinta en Splatoon, un juegazo con el que Nintendo ha demostrado ser mucho más que Mario, Zelda o Pokémon, y que el único elemento repetitivo en sendas sagas son sus personajes, pero no lo que realmente define a un buen videojuego: sus mecánicas e ideas.

Que el protagonista sea un mono con corbata, un zorro que pilota naves o un cefalópodo humanoide es lo de menos: lo que hace únicos a los juegos de Nintendo es su forma de crear entretenimiento. No recordaba viciarme así a un multijugador hasta las tantas de la madrugada desde los inmortales Goldeneye 007 o Perfect Dark. De ellos hereda el frenético factor competitivo, le aplica unas capas de fantasía y lo traslada al mundo online con una fluidez pasmosa y una variedad de contenido que irá creciendo a base de actualizaciones gratuitas, algo de lo que deberían aprender otras compañías.

Splatoon es la prueba de que los shooters necesitaban color, uno que no está en el arcoíris y que sólo los nintenderos sabemos reconocer: el color de la creatividad y el ingenio para reinventar un género desteñido por la guerra, la sangre y la muerte. No sé si soy un niño o un calamar... Sólo sé que Splatoon me hace sentir como un niño cada vez que me transformo en lo segundo. Y esa es, en esencia, la razón por la que elegí ser nintendero. ¿Y tú? ¿Eres un niño o un calamar...?

El Chiringuito de Adolfrito

¡Muy buenas! Este mes te vas a poner las botas: mira qué mercancía traigo para calamares con tu estilo.





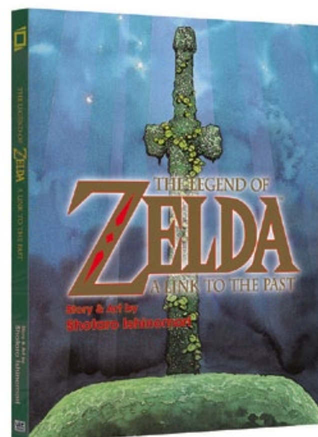
12,94 euros

Lleva la Espada Maestra y el Escudo Hyliano siempre cerca del corazón con este precioso colgante doble de estilo pixelado, disponible en etsy.com con las palabras clave 'Pixel Hyrule Shield'.

31,50 euros

Estos peluches de Splatoon llegarán a Japón y ya los puedes comprar por adelantado en japanvideogames.com por unos 30 euros cada uno. Tranquilo, estos no destiñen ni en la lavadora.





La novela gráfica de Zelda: A Link to the Past se reimprimirá de nuevo en Japón, pero mientras esperamos noticias en Occidente, no os podéis perder la colección de mangas de Ocarina of Time, disponibles en Fnac por 7,13 rupias. Perdón: euros.



32,35 euros

Gorros de inkling en cinco colores: ¡nos los quitan de los tentáculos! Os los prometí el mes pasado y aquí están, hechos a mano en naranja, azul, verde, morado y rosa, y en tallas S, M y L. Buscad 'Splatoon hat' en etsy.com







14,87 euros

Sí, son memorias USB con forma de cartuchos de Game Boy Advance, en este caso, de Pokémon Rubí, Zafiro y Rojo Fuego. Busca 'Pokémon flash drive' en etsy.com y... ¡hazte con todas!



27,73 euros

Tu Nintendo 3DS o DS se merecen que las protejas del polvo o cualquier posible rozadura con una estas fundas adorables de Animal Crossing hechas a mano, que encontrarás en Etsy si buscas 'Animal Crossing case pouch'. Ya verás, las hay de todos los vecinos.



27,00 euros

El reloj del misísimo Bond, James Bond, puede ser tuyo si eres un nostálgico del clásico Goldeneye 007 de Nintendo 64. Así, cuando mires la hora, sabrás cómo vas de vida, que siempre será "a tope". Lo verás en Amazon.com en varios diseños si introduces 'Goldeneye watch'.

El CarteRON

¡Resolvemos todas vuestras dudas nintenderas!

Sandra Piñana
He probado las nuevas armas de Splatoon y no me decido. ¿Cuál es la mejor?

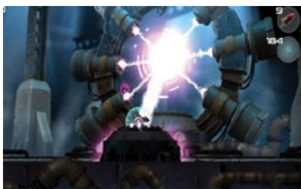


El Pincel es rapidísimo pero el grosor de su trazo es muy fino en comparación con el rodillo, y su ataque cuerpo a cuerpo resulta poco efectivo; la N-ZAP 85 es mucho más práctica, aunque su disparo es demasiado recto y no esparce la tinta como el Aerógrafo, nuestra opción favorita por cadencia y dispersión. Se desbloquea con el pergamino del tercer jefe del modo Historia (y en Nivel 7), aunque si te somos sinceros, la que más usamos es el Lanzatintas novato, por su rapidez y su arma especial: la burbuja defensiva, infalible.

José Roberto Arribas
¿Qué otros universos habrá en Lego Dimensions aparte de DC Comics?
A las franquicias iniciales de El Señor de los Anillos, La LEGO película o Regreso al Futuro, se han confirmado los universos de Los Simpsons, Jurassic World, Doctor Who, Los Cazafantasmas y Scooby-Doo, entre otros. Llegará a Wii U el 29 de septiembre.



Eneko Echevarría
¿Qué indies buenos llegarán a Wii U este año? Me encantó Little Inferno.
Tomorrow Corporation acaba de anunciar Human Resource Machine, "un juego de puzles para nerds" con la misma estética de Little Inferno. Otro que tiene pintaza es Rive, de los creadores de Toki Tori, un espectacular shooter de plataformas 2D cuyo tráiler nos ha flipado. Pronto, fechas.



Álvaro Calabria
¿Habrá un F-Zero en Wii U o algún juego de carreras futuristas a su altura?
Como ya sabéis, hemos cerrado este número a pocos días del E3, por lo que no podemos adivinar el futuro (presente, mientras leéis esto), pero a falta de un improbable F-Zero, tenemos muchas esperanzas puestas en Fast Racing NEO, lo último de Shin'en para Wii U, que debería publicar su primer tráiler y fecha en breve.



Joan Ledesma
¿Podríais dar algún regalo en el reto 'Se Busca'?
Es una posibilidad que no descartamos. De momento, ¡pegatina-skin de Splatoon para todos los GamePad!



Santiago Donoso
¿Es verdad que Project NX utilizará el sistema operativo Android?
La noticia surgió hace unas semanas como rumor, pero ha resultado ser más falsa que un amiibo chino tras el desmentido oficial de Nintendo. ¡Wii U y 3DS aún tienen mucha cuerda!

Enviadnos vuestras consultas a:

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

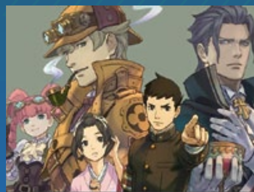


El nuevo Wright

Por Roberto Ruiz Anderson

La antigua DS tuvo un catálogo repleto de joyas inolvidables, aunque si tuviera que quedarme con las sagas que más disfruté en ella nombraría Dragon Quest y Ace Attorney. Esta última, en la que por primera vez me puse en la piel de un abogado en un videojuego, me impresionó por el carisma de sus personajes, los locos giros de sus casos y el gran sentido del humor que rebosaba. Y en 3DS, aunque Dual Destinies y el recopilatorio Trilogy han llegado sólo en inglés y en digital (lo cual es muy criticable), personalmente estos inconvenientes no me han impedido seguir gozando con esta extraordinaria saga. Me gusta jugarme casos del Trilogy tras pasarme algún juego nuevo de 3DS, antes de comenzar con el siguiente.

Pero, si bien Dual Destinies y Trilogy supusieron un punto y aparte en la saga, muy pronto llegará el momento de un capítulo totalmente nuevo, que será el comienzo de una nueva subsaga y renovará el concepto de Ace Attorney. Una nueva entrega para 3DS, ambientada a finales del siglo XIX y conocida como The Great Ace Attorney, saldrá en Japón el 9 de julio, protagonizada por un antepasado de Phoenix Wright. Su productor ya dejó caer que esperan que sea el primero de varios juegos en esta continuidad, lo cual hace que me ilusione aún más. ¡Queremos fecha europea ya, Capcom!





¿Habituado ya a Puzzle & Dragons? Es un juego de puzles exigente que pide habilidad y dominio de estrategias en el combate. Este mes te presentamos elementos que irás descubriendo a lo largo de la aventura y estrategias para mejorar a tus dragones, efectuar combos y conocer buenas habilidades.

ESTRATEGIAS PARA MEJORAR A TUS DRAGONES





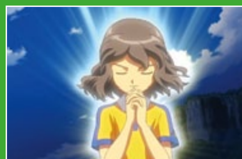


Cómo has podido comprobar, aparte de subir de nivel a tus monstruos tienes opción de hacerlos evolucionar (obteniendo piezas correspondientes del tipo que se piden y que dejan a su paso los enemigos que derrotas). Puede que obtengas un monstruo de un **huevo desconocido,** que quieras incluirlo en tu equipo pero que su nivel sea muy bajo y descompense al resto, tenlo en cuenta. Si una mazmorra se te resiste puede que tus personajes no tengan el nivel adecuado; trata de poner en práctica **estos dos puntos para subir de nivel a tu equipo** en las zonas más complicadas. Para ello lo mejor es que recurras a la máquina de **Mejoras Atenea** y sigas este orden.

- **Lo más sabio para subir muchos niveles de experiencia a tu criatura** es invertir primero en ella los huevos de menor categoría (que te ayudarán a subir las primeras veces cerca de 10 niveles) y no malgastarlos en dragones que ya tienen mucho nivel.

- **Recurre a los huevos de Dragón que obtienes en las mazmorras especiales** del templo gracias a los amuletos dragón cuando creas que tu monstruo ya tiene un nivel aceptable. Estos huevos otorgan mucho nivel de experiencia, por lo que es recomendable que trates de superar esas fases recogiendo el mayor número posible. No son fáciles de obtener, pero son una suerte de contenedor de experiencia y te ayudarán en la aventura. Así consigues antes monstruos más fuertes.

TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES

pág 72 Inazuma Eleven Go 2
Seguimos aconsejándote jugadores para fichar con la ayuda de nuestros lectores.

pág 76 Pokémon ROZA
Primera entrega de la lista de los Pokémon más usandos en los VGC. ¡Imprescindibles!



NUEVAS ZONAS Y MAZMORRAS



Una vez superados los primeros compases del juego, la cosa se pone difícil. Pero, afortundamente, también logras acceso a interesantes lugares que te permiten mejorar a tu equipo... o que ocultan auténticos retos.



COLISEO DRAGÓN

Accesible tras superar el **Templo del Agua** en Nirai Kanai. Ofrece desafíos de **equipo libre** (usas tus monstruos) y **equipo fijo** (el equipo lo selecciona el juego por ti). Cada desafío tiene un nivel de dificultad según tus posibilidades: novato, intermedio, experto y maestro. El reto está en superar estas mazmorras en un tiempo limitado. Por cierto, las puntuaciones quedan registradas en la **tarjeta de domadragones** que intercambias con otros jugadores a través de Streetpass.





MÁQUINA Z-BOX DEL DOCTOR RANKE

Disponible tras finalizar también la tercera zona. En ella **a cambio de Volts** (dinero) podemos obtener diferentes objetos cuyo valor varía dependiendo de la suerte que tengas y del dinero que has invertido. En los primeros compases del juego no tendrás mucho dinero pero en los tramos más avanzados no te supondrá ningún problema probar suerte más de una vez. Puedes obtener **huevos, piezas y amuletos**.





MAZMORRAS ESPECIALES

Accedes a ellas desde el templo dragón en ciudad Zed. Entregando **tablillas y amuletos** se abren diferentes mazmorras extra. Una vez usados los amuletos, estos desaparecen, por lo que hay que elegir con cuidado los retos.



1) Si entregamos tablillas (se consiguen mediante la conexión a internet) accederemos a mazmorras con **un nivel de dificultad muy elevado**, solo aptas para los jugadores avanzados. Las talillas no se gastan despues de usarse.



2) Si entregamos amuletos de dragón z tendremos a nuestra disposición mazmorras extra donde solo aparecen **dragones del tipo indicado** en el nombre del objeto. Estos dragones son muy escurridizos y difíciles de derrotar (muchas veces huyen en mitad del combate) pero la recompensa es grande: mucha experiencia para tus monstruos y huevos de ese tipo de dragón que ayudarán a que subas de nivel más rápidamente. **Explora bien las mazmorras** y abre todos sus cofres para obtener estos amuletos.



3) Amuleto del día: Te los proporciona tu padre en el templo dragón, uno por día. Permiten acceder a mazmorras con cuatro niveles de dificultad y en ellas es muy fácil **obtener piezas de monstruo** con las que hacer evolucionar a tus monstruos.





ESTRATEGIAS DE COMBOS Y PATRONES

Puede parecer que encadenar combos en Puzzle & Dragons Z depende del azar, pero en verdad el sistema de juego te permite encadenar varios de golpe sin necesidad de que la suerte esté de tu parte. Ah, y una cosa: agradecemos a www.guiasnintendo.com su colaboración con las pantallas de esta sección.



PATRÓN "LETRA I" Es el más fácil de ejecutar y te suele asegurar un par de combos. Consiste en **desplazar la esfera contraria** con la que quieres ejecutar el combo para que puedas seguir moviendote por el panel buscando más combinaciones.



PATRÓN "TRIÁNGULO" Este es también sencillo y consiste en **alinear tres esferas colocadas** de la manera que ves en la captura. La forma correcta es moviendo la contraria a la que quieres hacer encajar ya que así tienes vía libre para seguir haciendo combinaciones.



PATRÓN "LETRA L" El ejemplo de la captura manifiesta lo que comentábamos al principio, mover una esfera hace que todas cambien de posiciñon contraria. Aparentemente estas esferas solo pueden alinearse de manera vertical, pero si nos fijamos, moviendo la contraria, **las alinearemos en horizontal** y podemos seguir jugando.



PATRÓN "LETRA L VOLADORA" Es el mismo paso que el anterior solo que **en sentido contrario**. Debes estar atento a cómo se colocan las esferas para empezar a identificar rápidamente estas interesantes combinaciones.



PATRÓN "PIEDRA SALTARINA" Tres esferas separadas cada una por una esfera diferente. Podemos **alinearlas en horizontal** si hacemos el recorrido que se indica en la captura y además podemos seguir moviendo la esfera por la pantalla táctil.



PATRÓN "ZIGZAG" Es el más complicado de localizar; las esferas que queremos juntar están separadas en varias columnas, pero moviendo **la esfera contraria en el orden que se indica** no tendremos ningún problema a la hora de alinearlas.

NUEVOS ELEMENTOS Y COMBATES

En las mazmorras aparecen diferentes eventos, muchas veces de manera aleatoria, aunque los puntos del mapa en los que suceden suelen ser siempre los mismos. Presta atención ya que muchas veces tendrás que recorrer una mazmorra varias veces para hacerte con todos sus secretos.



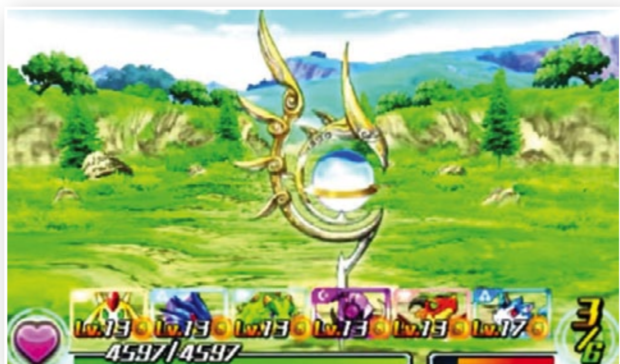
COMBATES VS.

Estos combates aparecen establecidos en el mapa o una vez que has superado una fase abriendo todos sus cofres. Estos enfrentamientos pueden llevarte hasta **un recluta de Paradox** (que suele tratar de complicar las cosas) o hasta grupos de enemigos sencillos de derrotar que dejan a su paso muchísimos puntos de experiencia si logras que no escapen antes de acabar el combate.



COMBATES VS. MYTHLIT

A partir de la segunda zona verás en las mazmorras a este simpático monstruo de tipo mutante. Es sencillo de derrotar si encadenas varios combos (si no, irás reduciendo su vida un punto por turno) y como recompensa obtendrás **una buena cantidad de Volts**. Ten cuidado y acaba con él rápido, porque también tiene la costumbre de huir en cuanto el combate se prolonga varios turnos.



BASTÓN DE DRAGÓN

Aparecen repartidos por el mapa y ofrecen mejoras al equipo que llevas en esa mazmorra. **La bonificación es aleatoria**, puede aumentar los puntos de habilidad, recuperar salud o que varias de tus esferas se conviertan en esferas Z. Nunca sabes qué puedes obtener pero no dudes en acudir a ellos si estás teniendo problemas para superar una mazmorra, en general toda la ayuda que te dan es útil.



COFRES DE PIEDRAS DE DRAGÓN

Solo están disponibles a partir de la tercera zona de juego y en su interior encuentras **Piedras Dragón**. La mecánica para abrilos suele pedir un par de requisitos (encadenar combos y/o esferas de un tipo concreto) pero tras un par de intentos siempre terminarás por hacerte con el tesoro. Las piedras debes **entregarlas a Zack** al sur de ciudad Zed, y este a cambio te entregará amuletos, huevos, piezas de monstruo...



Comunidad





¡Seguid enviándonos información de jugadores recomendados! Publicaremos los que más nos convenzan. Participa en revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Jugadores recomendados *por la*

¡Aquí está la segunda entrega de jugadores recomendados! Seguiremos el mes que viene con más.



Alfa *Delantero*

Supertécnicas base:

- Orden de tiro 01
- Mina terrestre
- Orden de tiro 03
- Orden de tiro 24



Fichatrón: Unión Omega (Bahía de las Conchas, Okinawa).

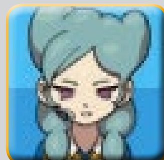
Al principio del juego lo odiáis, pero durante el transcurso de la aventura llegáis a sentir una extraña simpatía hacia él. Y, aunque no sea uno de los delanteros más destacables del juego, sí tiene unos parámetros lo suficientemente dignos para darle una oportunidad en el equipo.



Beta *Delantero*

Supertécnicas base:

- Orden de tiro 07
- Orden de ataque 04
- Orden de tiro 24
- Juego limpio



Fichatrón: Unión Omega (Bahía de las Conchas, Okinawa).

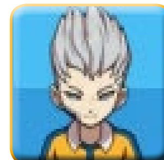
Equilibrada y con unos parámetros bastante buenos de tiro, regate y técnica, la capitana del Protocolo Omega 2.0 es una opción a tener en cuenta. Eso sí, sus números quedan muy por debajo de otros delanteros de Aire, especialmente del más recomendable Bai Long.



Gamma *Delantero*

Supertécnicas base:

- Orden de tiro 13
- Técnica +10
- Borrar todo
- Orden de tiro 24



Fichatrón: Unión Omega (Bahía de las Conchas, Okinawa).

Y aquí tenéis también al capitán del Protocolo Omega 3.0, al que sin duda todos los amantes del juego conocéis. Por cierto, para que Alfa, Beta y Gamma estén disponibles en su fichatrón de Okinawa tendréis que reclutar antes a varios jugadores de esa comunidad.



Tezcat *Delantero*

Supertécnicas base:

- Ceniza negra
- Zona tormentosa
- Salto dimensional
- Zero magnum



Fichatrón: Club VIP (Edificio Principal P3, Instituto Raimon).

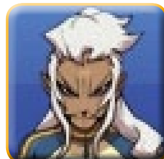
Un muy buen delantero de Bosque, al que vale la pena tener en cuenta. Para poder ficharlo, recordad que primero tenéis que haber realizado la Descarga (totalmente gratuita) dentro del Modo inalámbrico del menú principal, lo que también os dará acceso a otras sorpresas.



Cao Cao *Defensa*

Supertécnicas base:

- Corte mágico
- Remate dinosaurio
- Defensa +30
- Estrella de roca



Fichatrón: Arcillosos (Puerta de la Fortaleza de Zhuge, Antigua China).

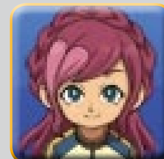
Este hombre está sacado de los libros de historia, y fue una de las figuras más importantes de China en el Periodo de los Tres Reinos. En este juego es uno de los defensas más poderosos que encontraréis, con un parámetro de Defensa que os dejará boquiabiertos.



Virgo *Delantero*

Supertécnicas base:

- Bomba saltarina
- Flecha de Cupido
- Aguijón letal
- Tiro +20



Pachanga: Narcisistas (Patio del Castillo de Arturo, Camelot).

Esta vieja conocida ya era una de nuestras jugadoras favoritas en Inazuma Eleven 3, y en esta entrega sigue siendo una magnífica delantera. Retad y ganad a su equipo de pachangas las veces que sean necesarias hasta que se una automáticamente.

Jugadores recomendados *por los lectores*

Ra *Portero*

Supertécnicas base:
- Despeje de fuerza
- Corte de arena
- Escudo de fuerza
- Manos infinitas



Fichatrón: División Especial (Pradera de retazos, Mundo Mosaico).

"Uno de mis porteros favoritos de todo el juego. Tiene un control brutal, posiblemente alcance el mejor de todo el juego. Recomiendo ponerle Mano celestial X ya que es la mejor supertécnica de fuego."

Recomendado por: Pol Ollés

Stoker *Delantero*

Supertécnicas base:
- Lanza de Odín
- Visto y no visto
- Tiro magnético
- Ceniza negra



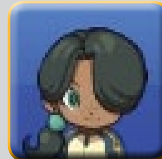
Fichatrón: División Especial (Pradera de retazos, Mundo Mosaico).

"Esta jugadora me encanta porque tiene supertécnicas muy buenas como Ceniza negra, y un tiro muy alto. Y además es de los jugadores que más me gustan del juego. La recomiendo muchísimo."

Recomendado por: Pedro Rodríguez Gómez

Apra Chabel *Delantero*

Supertécnicas base:
- La niebla
- Lanza de Odín
- Burbuja arcoíris
- Tiro +10



Fichatrón: Primer Curso (Edificio Fútbol, Instituto Raimon).

"La conocí en la edición Sombra, y fue tan clave en mi equipo que la he vuelto a fichar en Trueno. Sus parámetros de Tiro y Rapidez son espectaculares, y las técnicas que aprende de forma natural son bastante potentes."

Recomendado por: Daniel Pardo

Monk *Defensa*

Supertécnicas base:
- Ciclón humano
- Regate topo
- Defensa potente
- Cascabel



Fichatrón: Náufragos del Tiempo (Camino de los Tres Arcos, Periodo Edo).

"Un monje muy moderno al cual sólo podemos fichar en la edición Llamarada. Alcanza la 4ª mejor cifra de defensa de Montaña y aprende defensa potente. Sus artes marciales os serán útiles tanto de base como de aura."

Recomendado por: Rubén Ramírez (Patasaurio)

Reggie *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- La niebla
- Ritmo agresivo
- Regate topo
- Picadora



Fichatrón: Carámbanos (Castillo de Nijo, Periodo Edo).

"Este misterioso jugador es exclusivo de la edición Trueno, ya que pertenece a los Colmillos del Norte. Sus técnicas no son muy buenas, pero sus estadísticas son terriblemente brutales. His body is ready."

Recomendado por: Rubén Ramírez (Patasaurio)

Ryo Terada *Portero*

Supertécnicas base:
- Tormenta de pétalos
- Presa de sombras
- Suerte +10
- Puente sin final



Fichatrón: Coro del Alba (Campo del Espantapájaros, Periodo Edo).

"Si usas una Ficha EG en ella se convierte en una gran portera, y aún más si le haces el Miximax con el portero de los Desesperdidos añadiéndole el Control +20 y el Agujero blanco."

Recomendado por: Kirk Less

redacción

Aster *Delantero*

Supertécnicas base:
- Tormenta dimensional
- Estrella de roca
- Embestida
- Tormenta solar



Fichatrón: Flores Marchitas (Estadio del Mundo Mosaico).

El capitán de los Desesperdidos es un delantero demoledor, con buenas técnicas y una poderosa capacidad de Tiro. Puede que no esté en nuestro top absoluto de delanteros favoritos, pero tiene muchas virtudes y con él podréis marcar muchos goles.

Flora *Delantero*

Supertécnicas base:
- Polen devastador
- Fiesta floral
- Recobro
- Proyectil de ozono

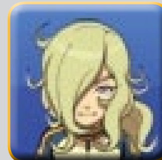


Fichatrón: Flores Marchitas (Estadio del Mundo Mosaico).

La otra gran estrella de los Desesperdidos. Su Tiro no es tan potente como el de Aster, pero sí destaca por su gran Rapidez. De todos modos, sólo recomendamos que la pongáis en vuestro equipo principal si os gusta especialmente como personaje.

Flappable *Delantero*

Supertécnicas base:
- Pentagrama
- Sabiduría divina
- Hora celestial
- Choque directo



Fichatrón: Aguas Milagrosas (Aldeaños de Camelot).

Otro viejo conocido de Inazuma Eleven 3 que regresa. Su aspecto es muy similar al de Bernadette Stoker (a la cual tenéis un poco más arriba), ¿serán familiares? Aunque sus números quedan muy por debajo de los de ella, aprende algunas técnicas bastante interesantes.

Weathervane *Defensa*

Supertécnicas base:
- Aire +
- Campo torbellino
- Golpe de vacío
- Danza del viento



Fichatrón: Aguas Milagrosas (Aldeaños de Camelot).

Sin duda uno de los mejores defensas del juego, y titular indiscutible en nuestro equipo. No sólo tiene uno de los parámetros de Defensa más altos, sino que además es muy rápido y las supertécnicas que aprende son excelentes y todas de su afinidad.

Souta *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Fuego +
- Rodillazos atómicos
- Piroquinesis
- Salto explosivo



Fichatrón: Clan Tasuke (Campos de arroz, Periodo Sengoku).

Uno de nuestros centrocampistas favoritos. Alcanza una cifra de Regate brutal, todas sus técnicas son de su misma afinidad, y además cuenta con un talento que potencia ese elemento. Eso sí, sus números de Tiro, Defensa y Rapidez no son para tirar cohetes.

Armando *Centrocampista*

Supertécnicas base:
- Ultratécnica
- Remolino acuático
- Gran torbellino
- Mejor garantía



Pachanga: Espectraculares o Medio Médiums (Camino de los Tres Arcos, P. Edo).

Lo mejor de este jugador es que aprende dos valiosísimos talentos, lo cual le hace especialmente útil como aura para el Miximax (probad a usarlo con un portero). Se une al ganarle en pachanga: Espectraculares en Llamarada, y Medio Médiums en Trueno.



Consultorio de Hillman

Estoy a vuestra disposición para resolver dudas relacionadas con Inazuma. Escribid a: revistaoficialnintendo@axelspringer.es

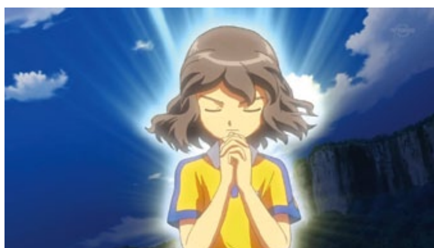


Evolución de supertécnicas

ALEJANDRO FLORES

¿Cuánto tarda una supertécnica en subir de nivel, grado, etc.?

Depende del tipo de evolución de la supertécnica, y también de la velocidad con que cada una de ellas suba de nivel (las hay rápidas, normales y lentas). Por ejemplo, las de Grado (G) tienen un mayor crecimiento que las de +1, y tendrás que usarlas un mayor número de veces para alcanzar su máximo potencial (G5). Para que te hagas una idea, las lentas de Grado requieren ser usadas 125 veces para llegar a G5, mientras que para alcanzar +3X, +3Y o +3Z en una supertécnica de ese tipo y con evolución rápida sólo hace falta usarla 50 veces. Sin embargo, esos son sólo los dos extremos, y hay muchos ejemplos a medio camino, como las rápidas de Grado que requieren 90 usos. ¡Cada supertécnica es un mundo!



¿Se sabe la fecha de alguna contraseña para España o Europa?

De momento no se ha dado a conocer ninguna contraseña, pero seguro que las primeras están al caer, y en cuanto las sepamos las comunicaremos a través de esta sección. Con ellas podréis fichar nuevos jugadores y desbloquear todo tipo de agradables sorpresas.





La experiencia

POPULACHO OCHO

Muy buenas, tenía una duda importante sobre las supertécnicas combinadas. Por ejemplo, en "Triple Amenaza", ¿afectan las afinidades de los otros dos jugadores al poder total de ésta?

Aunque sea una supertécnica combinada y el jugador reciba el apoyo de otros compañeros al ejecutarla, sólo afectará la afinidad del jugador principal con el que hayas empleado la supertécnica. Como ya sabrás, si la supertécnica y dicho jugador son de la misma afinidad, el efecto será más poderoso.



Y otra duda, ¿cuál es la forma más sencilla de conseguir fichas de EG (Espíritu Guerrero)?

El método más recomendable es jugando partidos de las cadenas extra, ya que tendrás la ocasión de recibir una ficha de EG como recompensa al derrotar a muchos de los equipos. Para aumentar tus posibilidades de llevarte tan jugoso premio, es también aconsejable que tengas en tu equipo principal a varios jugadores con el talento Cazatesoros (en el consultorio del mes pasado tienes información sobre los jugadores que lo aprenden). Otra forma de conseguir fichas de EG es jugar desafíos StreetPass contra equipos de usuarios con los que te hayas cruzado, ya que en muchas ocasiones recibirás esta recompensa.

Seguimos en busca de grandes cracks

Basta con que enviéis el nombre del jugador, cómo ficharlo, qué técnicas aprende, una descripción en la que nos contéis por qué os parece tan bueno, y a ser posible una imagen de él (podéis subirla a Miiverse y luego guardarla en vuestro ordenador). Esto es lo que buscamos: jugadores no demasiado conocidos, que a ser posible aprendan talentos, y principalmente con unas buenas estadísticas para su posición. Lo que más valoramos es: Tiro (delanteros), Regate (centrocampistas), Defensa (defensas) y Control (porteros). Recordad, escribidnos: **revistaoficialnintendo@axelspringer.es**



Los mejores pokémon de los VGC



Los VGC 2015 ya se han celebrado y vamos a analizar, en dos entregas, a los 45 Pokémon más usados agrupados por categorías. Disfruta de esta primer tanta y descubre qué Pokémon pueden irle mejor a tu equipo. ¡El mes que viene, más!

LAS MEJORES MEGAS

Sólo podemos usar una megaevolución por combate, así que intenta llevar dos en tu equipo para poder elegir. Hay muchas y cuesta decidirse por las mejores: aquí te dejamos las más utilizadas en el VGC 2015.



KANGASKHAN

Habilidad: Intrépido
Naturaleza: Firme/Alegre
Objeto: Kangaskhanita
Movimientos:
- Golpe Bajo/Puño Hielo
- Sorpresa
- Doble Filo/Retribución
- Patada Baja/Puño Incremento

Gracias a su capacidad de golpear dos veces tras megaevolucionar y su potente Ataque (que le permite hacer mucho daño con Sorpresa en el primer turno y hacer retroceder a uno de los Pokémon de su rival dejándole en muchas ocasiones con la mitad de su salud inicial) es la megaevolución más utilizada. Para rematar a su rival puede utilizar Golpe Bajo si ve que éste le supera en Velocidad, o Retribución/ Doble Filo. Con Puño Incremento aumenta más su Ataque en dos niveles, y que con Patada Baja noquea a otros **Mega Kangaskhan** o incluso a Heatran. Puño Hielo es una alternativa para eliminar a Salamence o Garchomp.



SALAMENCE

Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Miedosa/Alegre
Objeto: Salamencita
Movimientos:
- Protección
- Doble Filo
- Vozarrón/Danza Dragón
- Cometa Draco/Terremoto

Salamance reduce el ataque de su rival al salir a combatir y, tras megaevolucionar, adquiere la habilidad Piel Celeste. Esta convierte en tipo Volador los movimientos normales que realice, y además potencia su fuerza, algo que le será muy útil con Vozarrón por el lado especial o Doble Filo por el lado físico, utilizándose más el primero por atacar a ambos Pokémon del rival y atravesar Sustituto. Sin embargo, en algunos equipos también es bastante común ver a un Salamence centrado completamente en el lado físico con Danza Dragón y a veces con Terremoto, pero esto le dará mucha desventaja si le Intimidan o queman.



METAGROSS

Habilidad: Cuerpo Puro
Naturaleza: Alegre/Firme
Objeto: Metagrossita
Movimientos:
- Cabezazo Zen
- Cabeza de Hierro/Puño Meteoro
- Sustituto/Puño Hielo
- Protección

Gracias a la habilidad Cuerpo Puro, **Metagross** evita que le bajen el Ataque al inicio con Intimidación. Eso sí, se lo pueden bajar después de megaevolucionar y ganar la habilidad Garra Dura, que aumenta en un 33% la potencia de los ataques de contacto. Es preferible usar Puño Meteoro porque es más potente y aumenta tu Ataque en un 20% de las ocasiones, pero te arriesgas a que falle y por eso la mayoría apuesta por Cabeza de Hierro. A pesar de ser un Pokémon veloz, ten cuidado con los Golpe Bajo de Bisharp o Mega Kangakhan. Ten preparado un Sustituto por si pasase algo así o viniese un Terremoto inesperado.



MAWILE

Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Mawiita
Movimientos:
- Carantoña
- Cabeza de Hierro
- Golpe Bajo
- Protección/Avalancha

Mawile ya no da tanta guerra como el año pasado porque Pokémon como Heatran suelen estar presentes en la mayoría de equipos, pero a pesar de todo son bastantes lo que usan a este Pokémon por su habilidad Intimidación. Con ella reduce el ataque de sus rivales antes de megaevolucionar y adquirir la habilidad Potencia, con la que sus movimientos serán completamente devastadores. El principal problema de Mega Mawile es que es bastante lento, motivo por el que suele ser utilizado en equipos con Espacio Raro o aprovechándose de Golpe Bajo para golpear antes de que lo haga su rival. El problema del uso de Golpe Bajo es que no gana la bonificación de potencia por ataque del mismo tipo, como tampoco lo haría Avalancha, que se utilizaría principalmente para acabar con Charizard o Talonflame.

EQUIPOS CLIMÁTICOS

Los equipos climáticos son una gran idea si quieres que tu grupo de Pokémon sea más que la suma de sus miembros. He aquí los ejemplos que han triunfado en el VGC. ¡Están a tu alcance!

El sol brilla intensamente

La Onda ígnea de **Mega Charizard** hace muchísimo daño a los dos Pokémon del rival, aunque también puede centrarse en un único Pokémon con Sofoco e incluso deshacerse de Pokémon Agua, Roca y Tierra con Rayo Solar. **Typhlosion** a su lado se beneficia del sol para incrementar el daño de Estallido, atacando en primer lugar gracias a la velocidad que le da Pañuelo Elegido. Hay que tener cuidado con los resistentes a Fuego. **Venusaur** con Clorofila aumenta mucho su Velocidad gracias al sol y le puede usar Somnífero y dormir a su rival antes de que pueda atacar.







CHARIZARD

Habilidad: Mar Llamas
Naturaleza: Modesta/Miedosa
Objeto: Charizardita Y
Movimientos: Onda Ígnea - Rayo Solar - Protección - Tajo aéreo/Voto Fuego

TYPHLOSION

Habilidad: Mar Llamas
Naturaleza: Modesta
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos: Estallido - Poder Oculto Planta - Onda Certera - Anillo Ígneo

VENUSAUR

Habilidad: Clorofila
Naturaleza: Osada
Objeto: Venusaurita
Movimientos: Voto Planta/Drenadoras - Bomba Lodo - Gigadrenado - Somnífero/ Protección

Bajo la lluvia

Politoed es el Pokémon que se utiliza en todo equipo climático de Lluvia por su habilidad. También cuenta con un potente ataque especial que, potenciado con la lluvia, acaba fácilmente con sus rivales mediante un Surf si desea golpear a ambos, Escaldar para conseguir quemar o Hidrobomba si busca algo más potente a pesar de que pueda fallar. **Ludicolo** y **Mega Swampert** se aprovechan de la lluvia duplicando su velocidad gracias a la habilidad Nado rápido, y Ludicolo con Sorpresa puede proteger al equipo de Pokémon que puedan romper la estrategia. Hay que tener mucho cuidado contra los equipos de clima soleado, pues al activarse el sol al Megaevolucionar Charizard nuestros ataques de agua se debilitarían. Contra esos equipos debemos evitar sacar a Politoed al principio y sacarlo al combate una vez que el Charizard de nuestro rival ya haya megaevolucionado. Es bastante común ver a Thundurus en Forma Tótem en estos equipos de lluvia por utilizar Trueno sin fallar o Chispazo, con Swampert como pareja pues que recibirá daño de este ataque al ser de tipo Tierra.



POLITOED

Habilidad: Llovizna
Naturaleza: Modesta
Objeto: Baya Zidra/Pañuelo Elegido/Roca Lluvia
Movimientos: Hidrobomba/Escaldar - Rayo Hielo - Protección/Surf - Onda certera



LUDICOLO

Habilidad: Nado Rápido
Naturaleza: Modesta
Objeto: Chaleco Asalto
Movimientos: Rayo Hielo - Escaldar/Surf - Gigadrenado - Sorpresa



SWAMPERT

Habilidad: Torente
Naturaleza: Modesta/Firme
Objeto: Swampertita
Movimientos Rayo Hielo/Puño Hielo - Escaldar/ Cascada - Tierra Viva/Terremoto - Vastaguardia/ Protección

Tormenta de arena



TYRANITAR

Habilidad: Chorro Arena
Naturaleza: Firme
Objeto: Roca Suave/Banda Focus
Movimientos: Avalancha - Protección/Danza Dragón - Triturar - Puño Hielo/Patada Baja



EXCADRILL

Habilidad: Ímpetu Arena
Naturaleza: Firme
Objeto: Vidasfera
Movimientos: Cabeza de Hierro - Avalancha - Protección - Terremoto/Taladradora

Esta pareja se beneficia a partes iguales aumentando su Defensa Especial con la Tormenta de Arena que genera la habilidad Chorro Arena de **Tyranitar** , que puede durar más turnos gracias a la Roca Suave. Pero **Excadrill** además duplica su velocidad gracias a Ímpetu Arena mientras dura la tormenta, compensando de esa forma uno de los puntos en los que flojea, que es la velocidad. Además, Excadrill puede golpear fuertemente gracias a la Vidasfera, aunque debe tener cuidado con Terremoto si no quiere acabar con su compañero Tyranitar. Una buena alternativa sería Taladradora, que tiene una alta probabilidad de golpe crítico y sólo golpea a un objetivo, o bien que Tyranitar use Protección en mismo turno que Excadrill use Terremoto.

GRANDES PAREJAS

No solamente los Pokémon de equipos climáticos hacen buena pareja, hay otros muchos Pokémon que forman una pareja increíble y aquí tienes un ejemplo de tres estrategias que te harán darte cuenta de ello.



BRELOOM

Habilidad: Experto
Naturaleza: Alegre
Objeto: Banda Focus
Movimientos: Ultrapuño - Espora - Recurrente - Protección



LIEPARD

Habilidad: Bromista
Naturaleza: Alegre
Objeto: Gafa protectora
Movimientos: Juego sucio - Sorpresa - Otra vez - Contoneo

Esta pareja evita que el rival ataque. Usa Sorpresa con **Liepard** en el primer turno contra el Pokémon más temible del rival, y luego Espero de Breloom para dormirlo. En el segundo turno Liepard usa Otra vez en el Pokémon rival que haya usado Protección o algún ataque por el que convenga dejarle encerrado. **Breloom** mientras tanto golpea con Ultrapuño o Recurrente, beneficiándose del aumento de fuerza (por ser ataques de su mismo tipo) y del aumento de fuerza que le proporciona la habilidad Experto (por ser ataques con una potencia igual o inferior a 60). La Banda Focus en Breloom le permite dormir al rival incluso si recibe un golpe muy eficaz que le debilite. Si el rival es más rápido y Breloom está con 1 PS usará Ultrapuño para golpear a su rival. También se ve a Breloom con Kangaskhan en lugar de Liepard.



THUNDURUS TÓTEM

Habilidad: Absorbe Electricidad
Naturaleza: Modesta/Miedosa
Objeto: Pañuelo/Gafas Elegidas/Vidasfera
Movimientos: Chispazo/Trueno - Hierba Lazo/Bomba Lodo - Pulso Umbrío/Psíquico - Voltiocambio/Maquinación



RAICHU

Habilidad: Pararrayos
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Banda Focus
Movimientos: Sorpresa - Protección - Chispazo/Rayo - Otra vez

Thunderus en su forma Tótem tiene un Ataque Especial muy alto que potenciamos con Gafas Elegidas o Vidasfera, incluso utilizando Maquinación en el segundo caso. Su ataque Chispazo daña a todos los Pokémon, incluidos los tuyos. Pero **Raichu** tienen la habilidad Pararrayos, asi qué aumentará su Ataque Especial. Y lo mejor es que Raichu también usará Chispazo para que Thundurus recupere salud con Absorbe Electricidad. En el primer turno Raichu aprovecha Sorpresa para ponerle las cosas fáciles a Thundurus con el uso de Maquinación, mientras que con Otra Vez encierra a algún rival en ataques fallidos como Sorpresa o Protección. Además, Thundurus tiene una amplia cobertura de movimientos que hacen que sea interesante usarlo con Vidasfera para evitar encerrarnos en un único movimiento.





SYLVEON

Habilidad: Piel Feérica
Naturaleza: Modesta
Objeto: Gafas Elegidas/Vidasfera
Movimientos: Vozarrón - Bola Sombra/Protección - Psicocarga - Poder Oculto Tierra

WHIMSICOTT

Habilidad: Bromista
Naturaleza: Miedosa
Objeto: Banda Focus
Movimientos: Otra vez - Viento Afín - Llanto Falso - Refuerzo

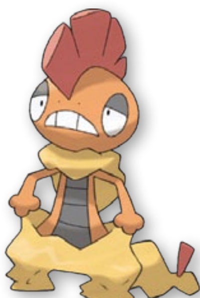
Gracias a su habilidad y a su potente movimiento Vozarrón, **Sylveon** acaba fácilmente con la mayoría de los Pokémon incluso atravesando Sustitutos. Pero es físicamente débil y Pokémon de tipo Acero como Bisharp o Heatran se usan bastante en VGC 2015 para evitar que campe a sus anchas. Por ello Sylveon suele llevar Poder Oculto de tipo Tierra, aunque rara vez sobreviva para llegar a utilizarlo. Tampoco es rápido, por lo que es bueno en equipos de Espacio Raro o como pareja de algún Pokémon que ponga Viento Afín como es el caso de **Whimsicott**, que además puede ayudarle usando Llanto Falso sobre los rivales capaces de aguantar el Vozarrón de Sylveon, y así bajarle mucho la Defensa Especial. También usa Refuerzo para potenciar el golpe de Sylveon sobre ambos Pokémon del rival, u Otra vez para encerrar al rival en algún movimiento que no le interese.

Intimidadores

Los equipos con varios de estos Pokémon van cambiando entre ellos para reducir cada turno el ataque físico del rival hasta dejarlo prácticamente inutilizado. Eso sí, cuidado con Bisharp, Milotic, Serperior y Malamar, pues aumentarás su ataque en vez de reducirlo.

SCRAFTY

Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme
Objeto: Baya Ziuela
Movimientos: Puño Drenaje - Sorpresa - Desarme - Protección/ Puño Hielo



Scrafty cuenta con la ventaja de usar Sorpresa para hacer retroceder a uno de los Pokémon del rival en el primer turno, además de un potente Desarme para dejar sin objeto al rival. Con Puño Drenaje se asegura recuperar salud, pudiendo acabar además con gran facilidad con Bisharp, Heatran o Kangakhan. Puño Hielo puede ser también una gran alternativa para quitarte de encima a Pokémon como Landorus, Salamence o Garchomp.

LANDORUS TÓTEM

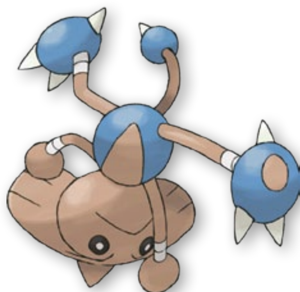
Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme/Alegre
Objeto: Pañuelo Elegido
Movimientos: Terremoto - Avalancha - Fuerza Bruta - Ida y vuelta/Desarme



A pesar de su debilidad a Hielo, **Landorus Tótem** es un intimidador muy utilizados por su potente ataque. Gracias a Pañuelo Elegido huye del combate con Ida y Vuelta si ve venir algún ataque de tipo hielo, o vuelve a salir a Intimidar de nuevo. Con Fuerza Bruta acaba con Bisharp o Kangaskhan; con Terremoto vence a Heatran y con Avalancha neutraliza a Charizard y Talonflame además de tener la oportunidad de hacer retroceder a algún rival.

HITMONTOP

Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme/Agitado
Objeto: Banda Focus/ Cinturón negro
Movimientos: Vastaguardia - A Bocajarro - Sorpresa - Anticipo



Sorpresa le da a **Hitmontop** una gran ventaja, pues hace retroceder a un Pokémon del rival como pasa en el caso de Scrafty. Y proporciona además movimientos defensivos como Vastaguardia y Anticipo para proteger a tu equipo de ataques muy utilizados. Y además de todos estos movimientos defensivos, Hitmontop es capaz de propiciar un daño muy potente con A Bocajarro.

ARCANINE

Habilidad: Intimidación
Naturaleza: Firme/Osada
Objeto: Casco Dentado/Baya Zidra
Movimientos: Envite Ígneo - A Bocajarro - Velocidad Extrema/ Protección - Alarido/Fuego Fatuo/ Refuerzo



Arcanine posee Alarido, que hace una gran combinación con Intimidación: Alarido baja el Ataque Especial para neutralizar bien a los rivales. Tiene una buena defensa y con potentes ataques, además de tener Velocidad Extrema con prioridad cuando nos vayan a superar en velocidad. Con Fuego Fatuo quemamos al rival (bajando su ataque físico) y con Refuerzo ayudamos al compañero.

Anti-Intimidadores

Los Pokémon con Intimidación son comunes, por eso es habitual llevar al menos un Pokémon que se beneficie de esta habilidad en lugar de verse perjudicado. Aunque podríamos usar a Serperior y Malamar con su habilidad Respondón, los más utilizados estos dos.

BISHARP

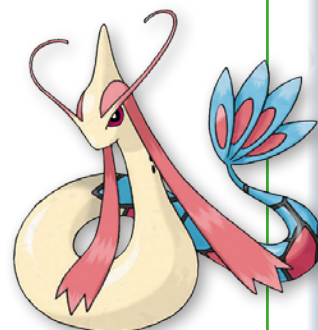
Habilidad: Competitivo
Naturaleza: Firme
Objeto: Vidasfera/Banda Focus
Movimientos: Cabeza de Hierro - Golpe Bajo - Desarme - Protección



Gracias a su habilidad Competitivo, **Bisharp** aumenta su Ataque más de lo que se lo disminuyen cuando le intimidan, consiguiendo por tanto un efecto positivo. Con Desarme puede quitarle el objeto a algún Pokémon del rival además de hacerle un daño bastante fuerte, mientras que con Golpe Bajo puede rematar gracias a la prioridad que te da si tu rival te intentó atacar. Cabeza de Hierro se usa principalmente para acabar con Sylveon, aunque nunca se sabe si lo necesitarás también para otros Pokémon del rival.

MILOTIC

Habilidad: Tenacidad
Naturaleza: Osada
Objeto: Chaleco Asalto/Baya Zidra
Movimientos: Escaldar - Rayo Hielo - Viento Hielo/Recuperación - Cola Dragón/Poder Oculto



Milotic es un Pokémon de Ataque Especial, y su habilidad Tenacidad precisamente favorece esa característica aumentando mucho su Ataque Especial cuando baja cualquier otra característica, como sería el caso del Ataque con Intimidación. Si a esto le añadimos el buen aguante que tiene este Pokémon gracias a que se ve favorecido con Chaleco Asalto o el movimiento Recuperación, nos daremos cuenta de que estamos ante un Pokémon que puede poner las cosas muy complicadas si le intimidan. A pesar de no ser muy rápido, puede superar en velocidad gracias a Viento Hielo.

Bromistas

Estos Pokémon tienen prioridad al usar movimientos que no hacen daño y se suelen usar como Pokémon de soporte o para molestar al rival con cambios de estado que no le permitan atacar. Se frenan con Mofa o Anticipo, pero dan guerra hasta conseguir pararlos.

THUNDURUS AVATAR

Habilidad: Bromista
Naturaleza: Serena/Osada/Miedosa
Objeto: Baya Zidra
Movimientos: Onda Trueno - Rayo - Mofa/Contoneo - Poder Oculto Hielo



Se trata del Pokémon Bromista más veloz de todos y es por ello que se suele llevar con Mofa y con naturaleza Miedosa para neutralizar a otros Pokémon Bromista antes de que puedan hacer ningún movimiento ni neutralizarle a él. Con Onda Trueno, **Thundorus Avatar** puede hacer que los enemigos se queden paralizados, y además proporciona una ventaja permanente en velocidad. Rayo lo tiene para golpear con un daño bastante aceptable mientras que con Poder Oculto Hielo sorprenderá a Pokémon como Landorus Tótem que pretendan acabar con él con un ataque Avalancha.

KLEFKI

Habilidad: Agallas
Naturaleza: Cauta/Agitada
Objeto: Hierba Mental/Baya Zidra
Movimientos: Velo Sagrado - Onda Trueno - Contoneo/Protección - Juego Sucio/Carantoña



Este Pokémon Bromista se suele utilizar como pareja de un Pokémon físico y se encarga de utilizar Velo Sagrado en el primer turno para que ninguno de los Pokémon del equipo pueda sufrir cambios de estado. Después de eso utiliza Contoneo sobre su propio compañero para aumentar mucho su Ataque sin confundirle gracias al Velo Sagrado y acabando de esta forma fácilmente con el rival. **Klefki** puede usar Contoneo sobre el rival si este es un atacante especial, para aprovecharse luego de ello con Juego Sucio. Es bueno llevarlo con Hierba Mental para librarte de una posible Mofa de Thundurus Avatar o algún Bromista más veloz que tú (que lo hay).

Próximo número

Sale el **17** de julio

Nintendo: un E3 galáctico

El Informe más completo con las novedades que Nintendo anunciará entre el 16 y el 18 de junio en el E3.
¡Con Star Fox para Wii U garantizado!

Y ADEMÁS, TODO ESTO...



Yoshi's Woolly World
¡El análisis más lanudo!



LEGO Jurassic World
Puntuamos el juego que disparará la dinomanía en Wii U



Sé un "crack" de Splatoon
Sección de trucos y consejos

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Emilio García, Rafael Aznar, Luis Galán, Jesús Casado
revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

ARI Asociación de Revistas de Información
HOBBY PRESS
Publicación controlada por OJD

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.